
LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN PRIMARIA
Abel Segura Fontarnau
EDITORIAL PAIDOTRIBO

COLECCIÓN CAISSA

LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN PRIMARIA

Abel Segura





Director de colección y revisor: Josep Escaramís

Editorial Paidotribo
Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1ª
08011 Barcelona
Tel. 93 323 33 11 – Fax. 93 453 50 33
http: //www.paidotribo.com/
E-mail:paidotribo@paidotribo.com

Primera edición:
ISBN: 84-8019-574-6
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299– 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic

ÍNDICE

PRÓLOGO

La experiencia recogida durante los más de diez años que llevo impartiendo clases de ajedrez me ha hecho tomar la decisión de escribir este libro, cuya finalidad es que pueda ser utilizado por niños/as en edad escolar para que ellos mismos puedan establecer un plan de estudio de la materia.

Se viene demostrando que a tempranas edades no es conveniente tratar de abarcar demasiada materia y mucho menos que ésta se memorice, pues los niños no la asimilan y se les crea confusión. Conviene, por tanto, ir avanzando poco a poco para asentar sus conocimientos pues, una vez adquiridos, será difícil que los olviden.

Por ello, la enseñanza del ajedrez ha de ir encaminada hacia el pensamiento y el razonamiento y no hacia la memorización. Hemos de enseñar a que se conserve poco en la memoria, pero que lo que retengan los niños sepan aplicarlo posteriormente a la práctica, pues en caso contrario lo aprendido, resultará de escaso provecho.

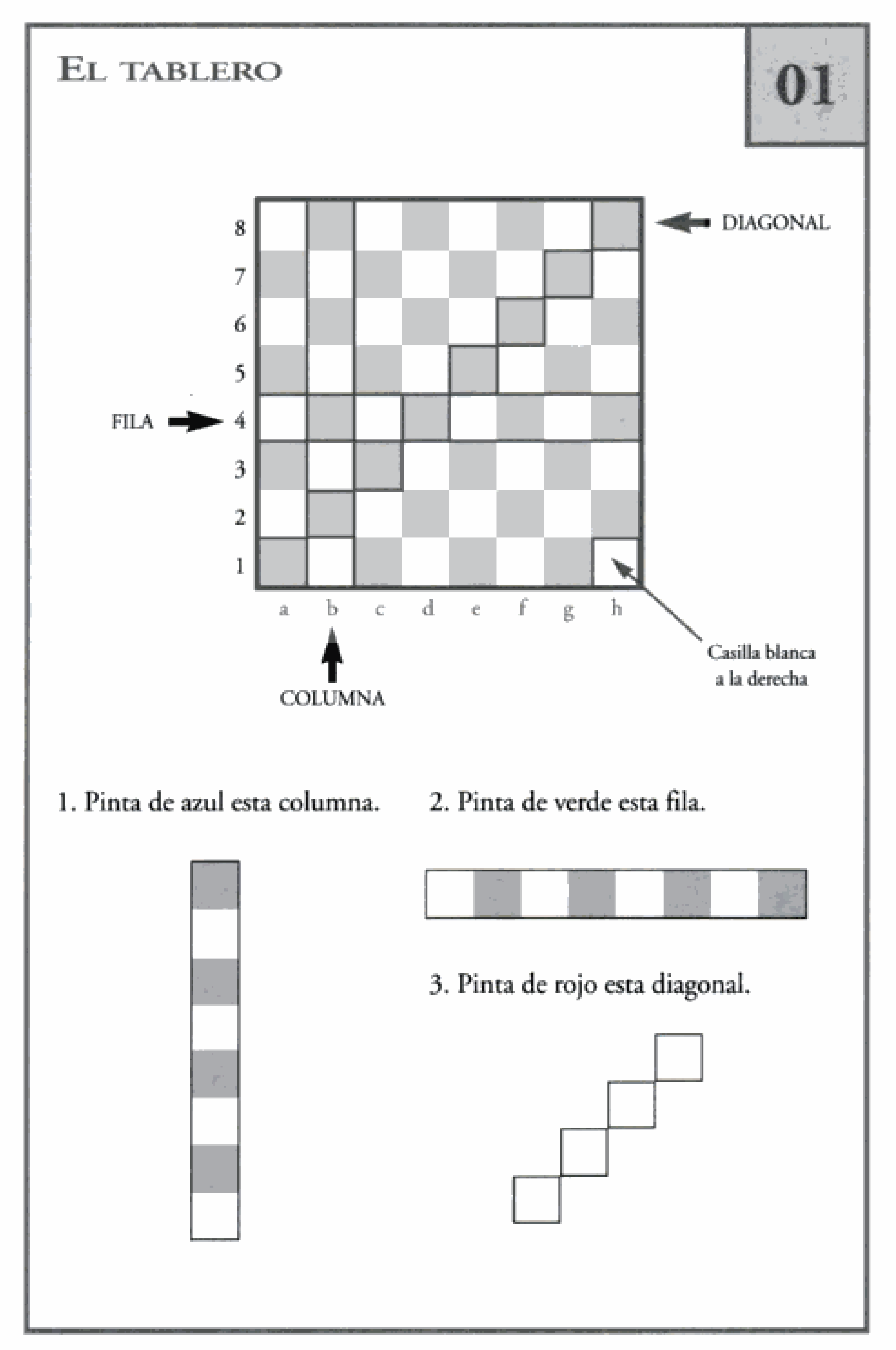
El libro también puede servir de guía para profesores que se inician en la enseñanza del ajedrez en las escuelas.

Está estructurado a base de ejercicios instructivos para que los niños puedan ir resolviendo casos prácticos.

EL AUTOR

1er CICLO

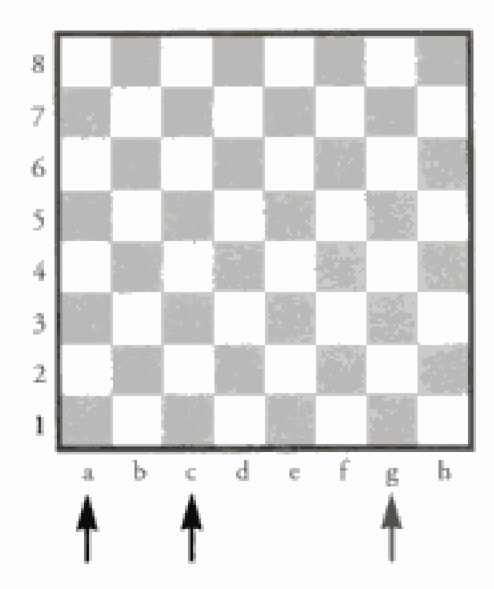
6-7 años


EL TABLERO
01
DIAGONAL
FILA
COLUMNA
8
7
6
5
4
3
2
1
a b c d e f g h
Casilla blanca a la derecha
1. Pinta de azul esta columna.
2. Pinta de verde esta fila.
3. Pinta de rojo esta diagonal.

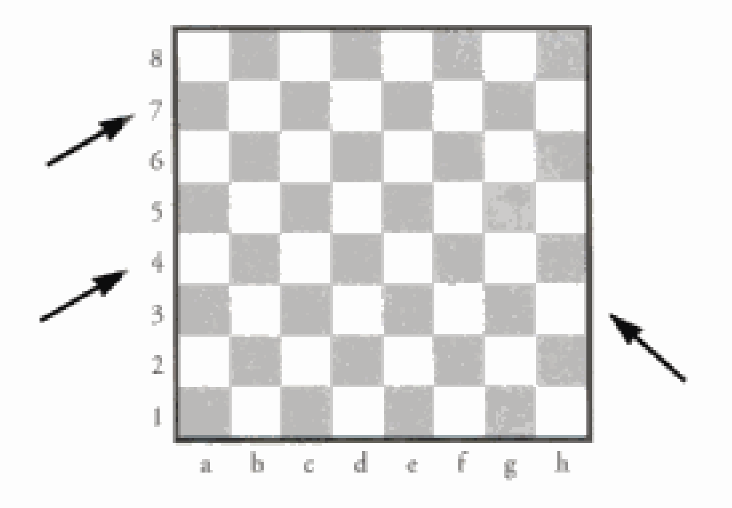
02

✏ *Pinta:*

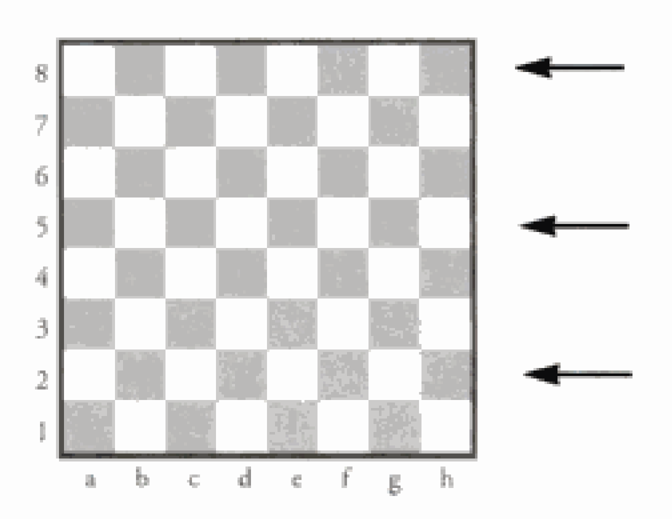
❐ De azul las columnas señaladas con una **flecha**.



❐ De rojo las diagonales señaladas con una flecha.



❐ De verde las filas señaladas con una flecha.



✏ *Dibuja unas piezas iguales a las siguientes:*

03

❒ REY



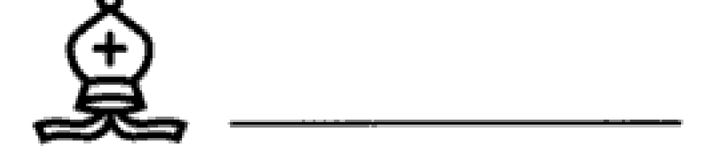
❒ DAMA



❒ TORRE



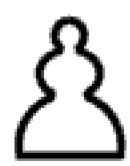
❒ ALFIL



❒ CABALLO

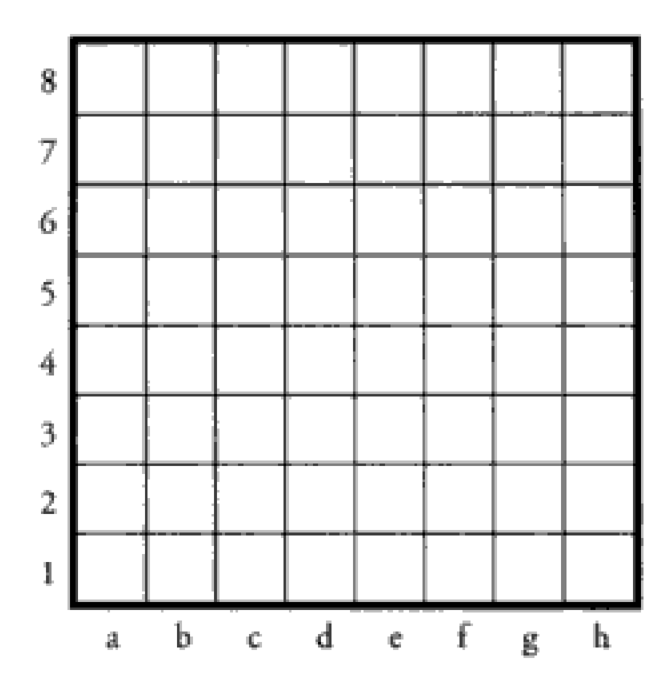


❒ PEÓN



Las casillas

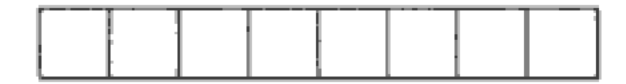
04



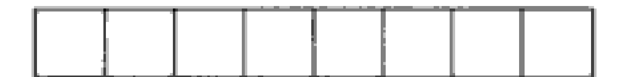
1. Pinta las casillas negras del tablero. Recuerda que la casilla de la esquina del tablero que tienes a tu derecha es siempre blanca.

2. Escribe en estas casillas las cifras del 1 al 8.

3. Escribe en estas casillas las cifras del 8 al 1.



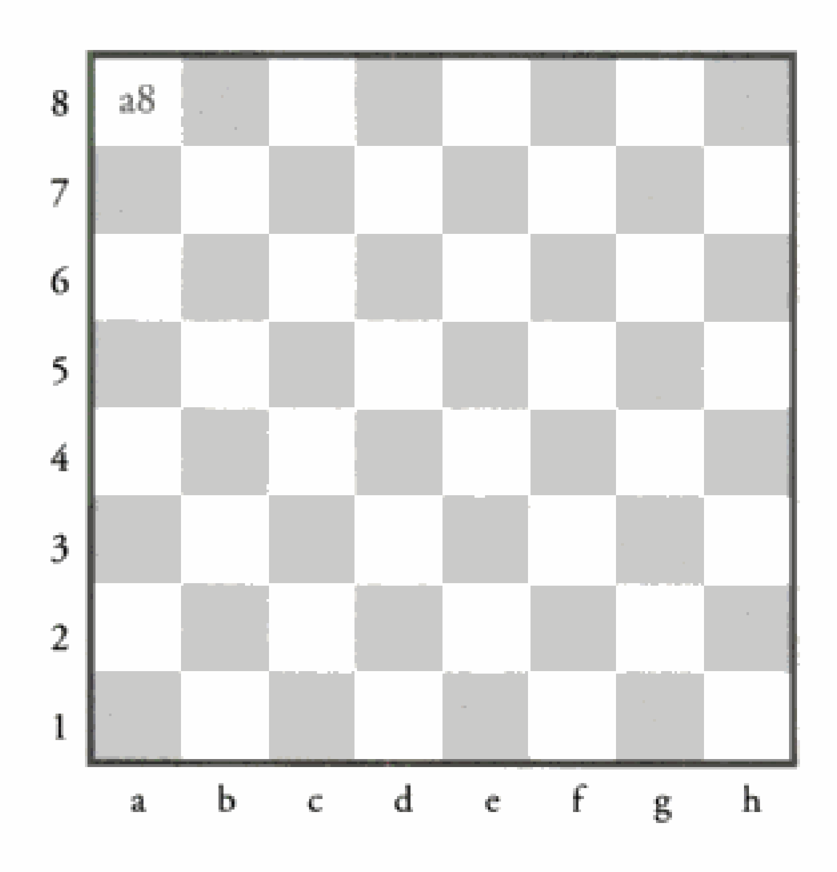
4. Escribe en estas casillas las letras de la "a" a la "h".



5. Escribe en estas casillas las letras de la "h" a la "a".

LAS CASILLAS

05



1. Escribe el nombre de todas las casillas del tablero en el diagrama.
2. Las casillas f5, e8, c1, h4, b3, ¿qué color tienen?

   ____

3. Dibuja tres diagonales que pasen por la casilla c4.
4. Las casillas a4 y h4, ¿están en la misma columna?

   ____

5. Las casillas b6 y h6, ¿están en la misma fila?

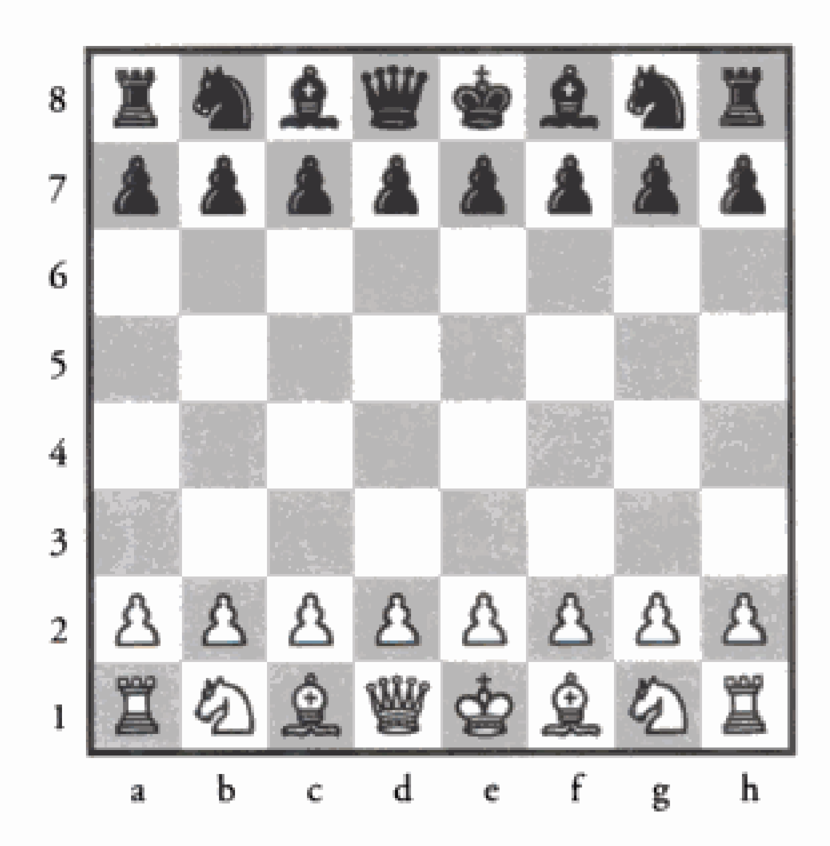
   ____

6. En la fila 7, ¿cuántas casillas blancas hay?; ¿y negras?

   ____

COLOCACIÓN INICIAL DE LAS PIEZAS EN LAS CASILLAS DEL TABLERO

06



Como se puede ver, la casilla de la derecha es siempre de color blanco.
Es también importante observar que la dama se sitúa en la casilla de su mismo color.

✏ Escribe el nombre de cada pieza y su letra inicial.

♔ .... ♗ ....

♛ .... ♘ ....

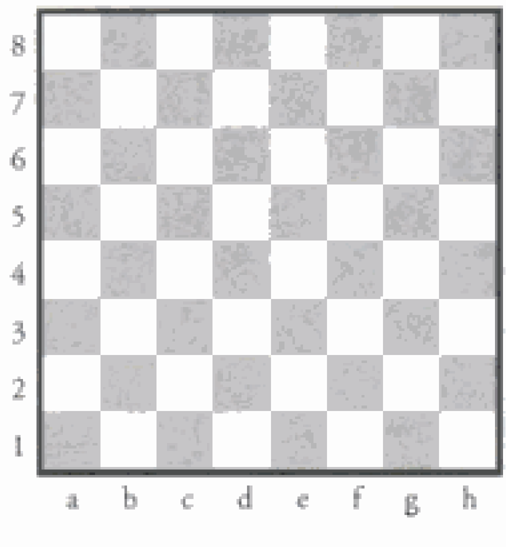
♜ .... ♙ ....

❐ ¿Cuántas casillas blancas hay en el tablero?

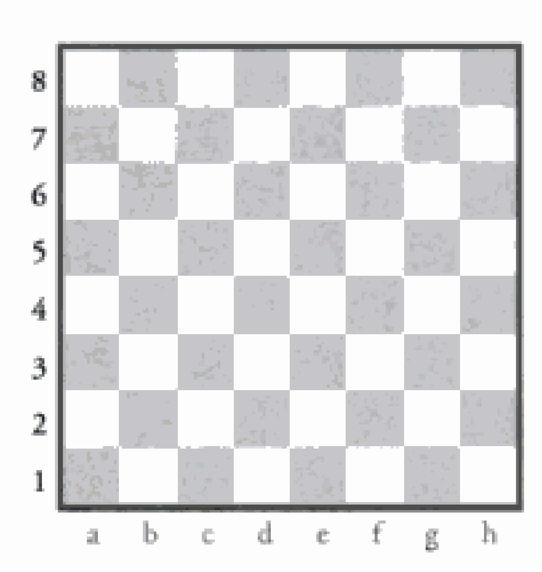


Columnas, filas, diagonales y casillas

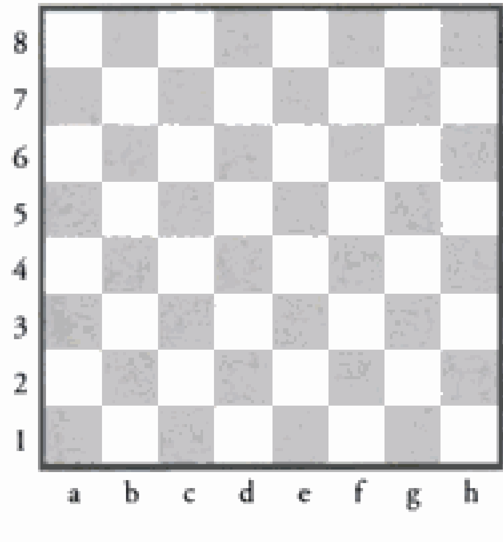
07



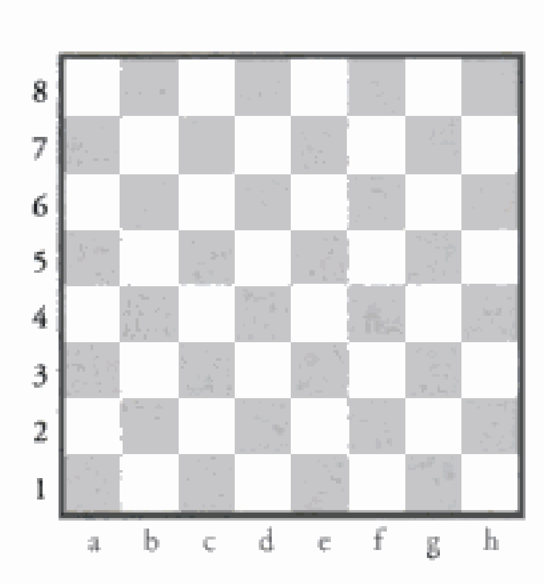
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

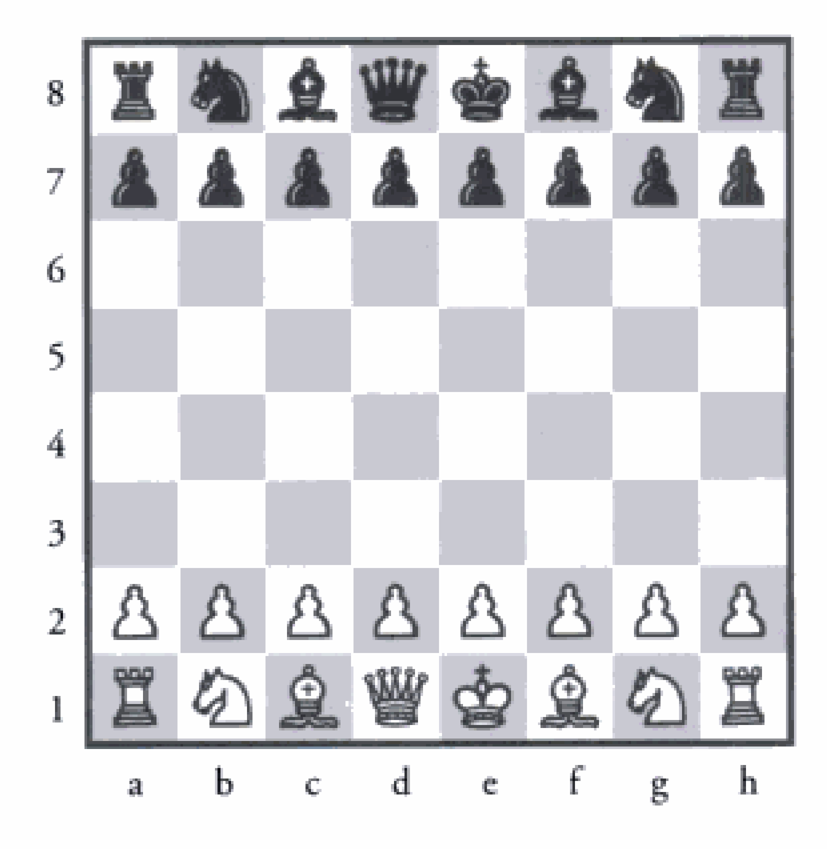


Tablero 4

Tablero 1. Pinta de azul las columnas a, c, f, h.
Tablero 2. Pinta de rojo las filas 3, 6, 8.
Tablero 3. Pinta de verde las casillas b5, f3, f4.
Tablero 4. Escribe el nombre de todas las casillas del tablero.

EL TABLERO

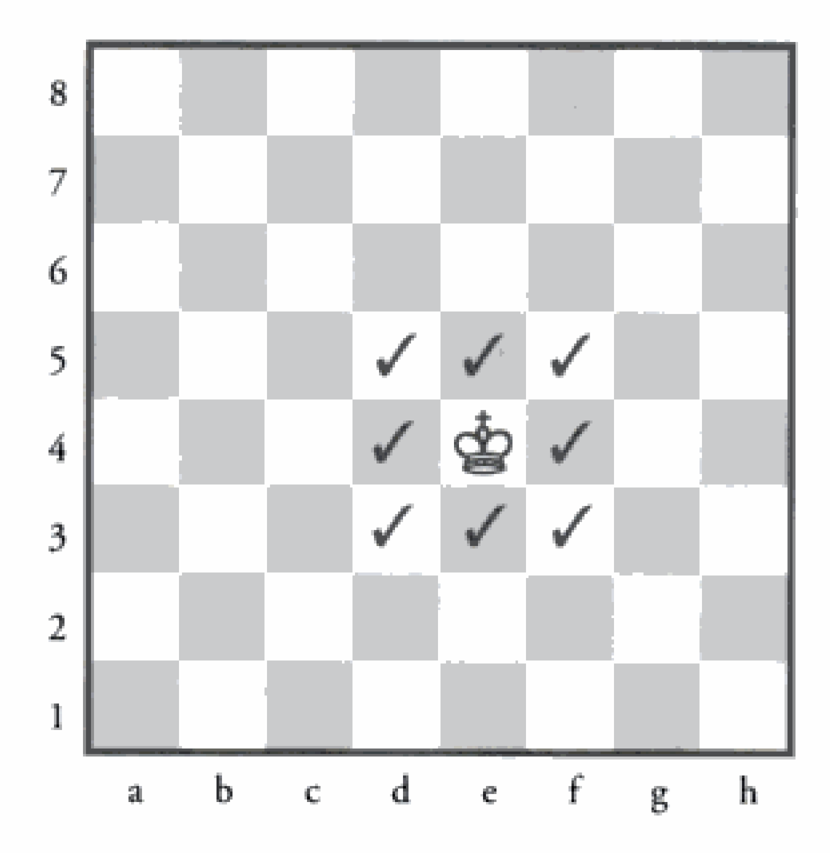
08



1. ¿Cuántas casillas blancas hay en el tablero? ____________________
2. Marca con un círculo el rey negro.
3. ¿Es correcta la posición de todas las piezas? ____________________
4. ¿Cuántos alfiles ves? ____________________
5. Pinta de color rojo la columna f.
6. ¿Qué color tiene la casilla c4?; ¿y la g5? ____________________
7. Haz una línea recta en tres diagonales del tablero.
8. ¿Cuántas columnas hay en el tablero?; ¿y filas?____________________

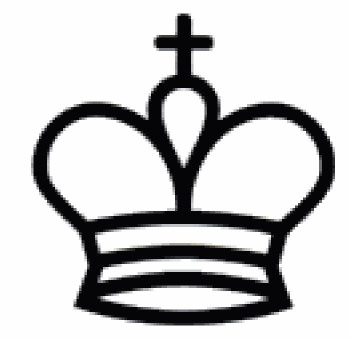
El rey

09



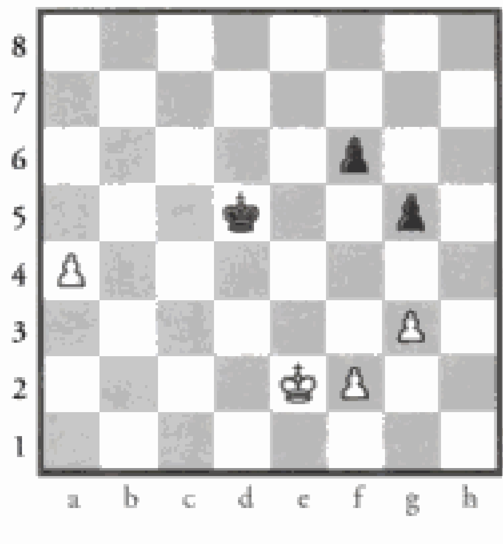
El rey puede moverse en todas direcciones de casilla en casilla.
No obstante, no puede ponerse nunca en una casilla amenazada por una pieza de color contrario (este caso se tratará con más profundidad en el tema del jaque).
Esta pieza tiene un movimiento especial, llamado enroque, que enseñaremos más adelante.

✏ Pinta este rey de color azul.



El movimiento: el rey

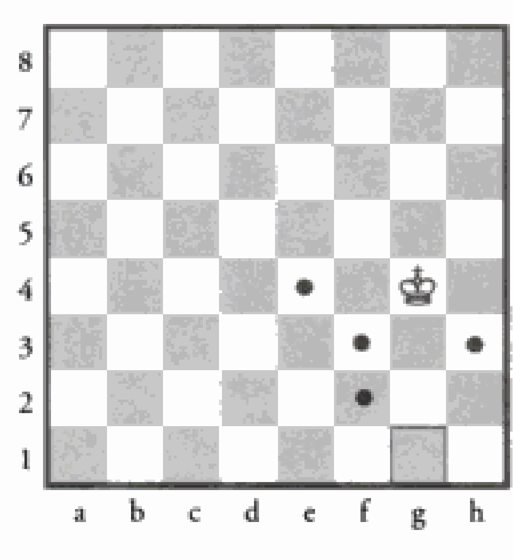
10



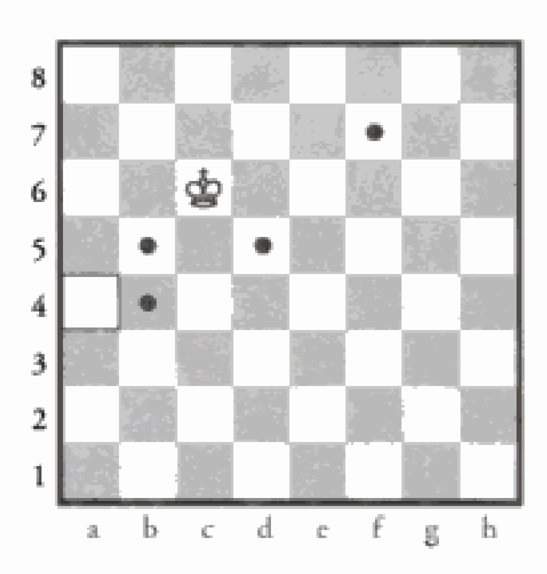
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Tablero 1 y 2

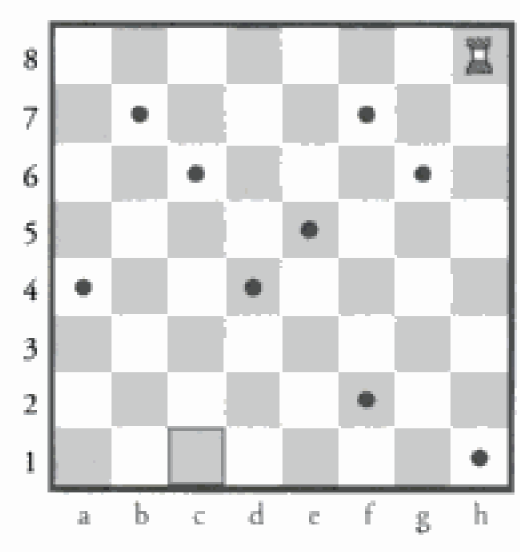
Marca con una X las casillas donde puedan moverse ambos reyes.

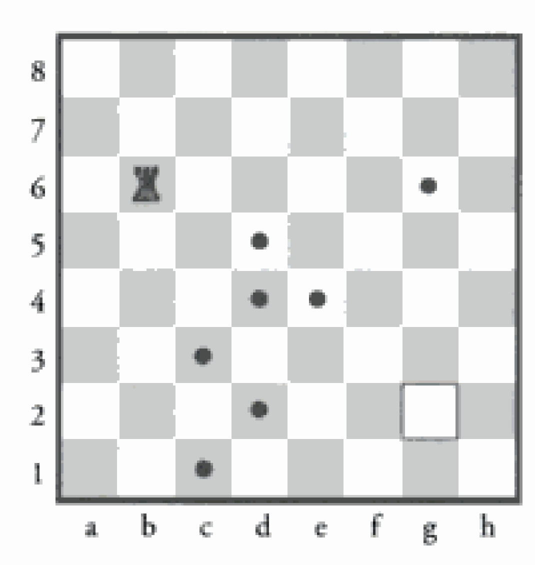
Tablero 3 y 4

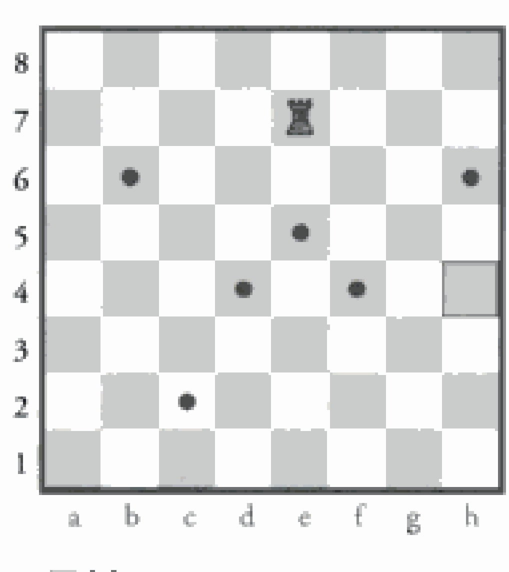
Indica con una flecha cómo puede ir el rey a la casilla enmarcada en el menor número de jugadas sin pasar por los puntos negros.

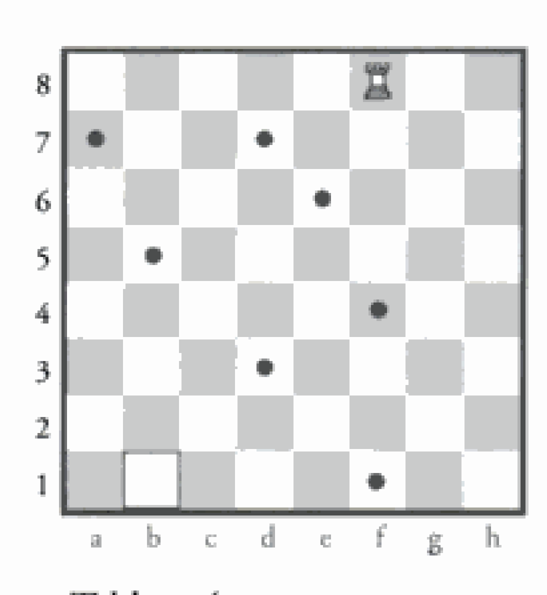
El movimiento: la torre

17


Tablero 1


Tablero 2

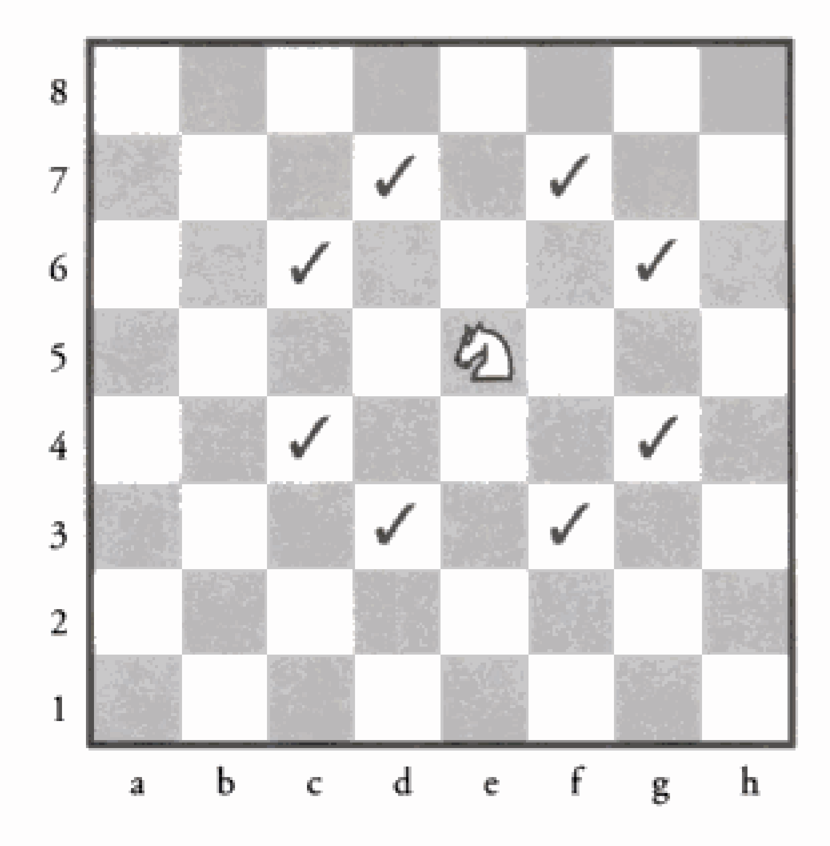

Tablero 3


Tablero 4

Indica con una flecha cómo puede ir la torre a la casilla enmarcada en el menor número de jugadas sin pasar por los puntos negros.

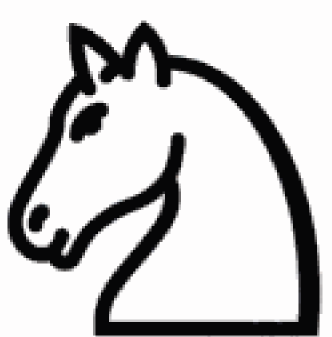
El caballo

18



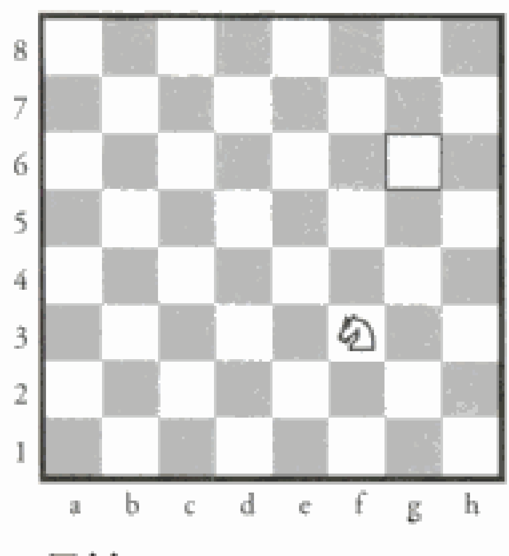
El caballo se mueve en forma de L (dos casillas por columna y una por fila o dos casillas por fila y una por columna) adelante, atrás o a los lados. Ésta es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas en su trayecto, ya sean propias o del adversario.

✏ Pinta este caballo de color rojo.

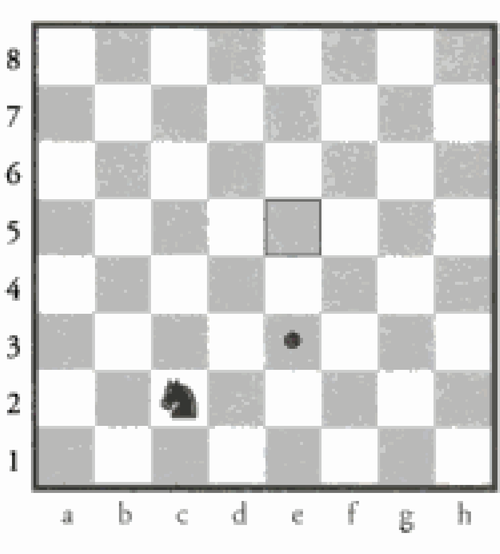


El movimiento: el caballo

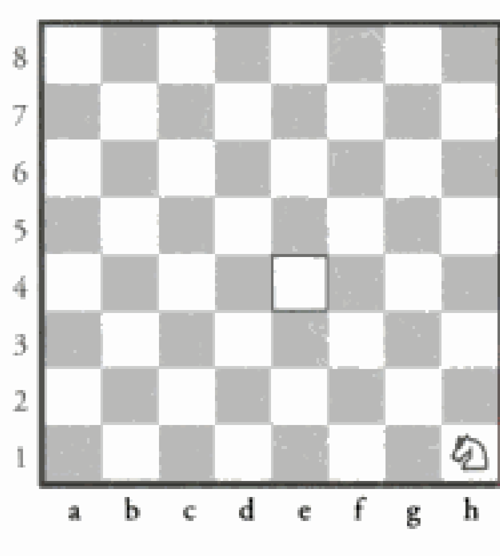
19

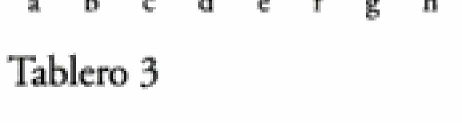


Tablero 1

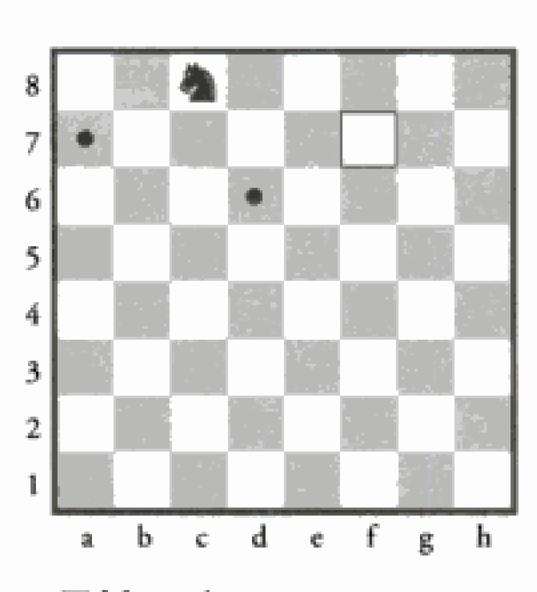


Tablero 2





Tablero 3

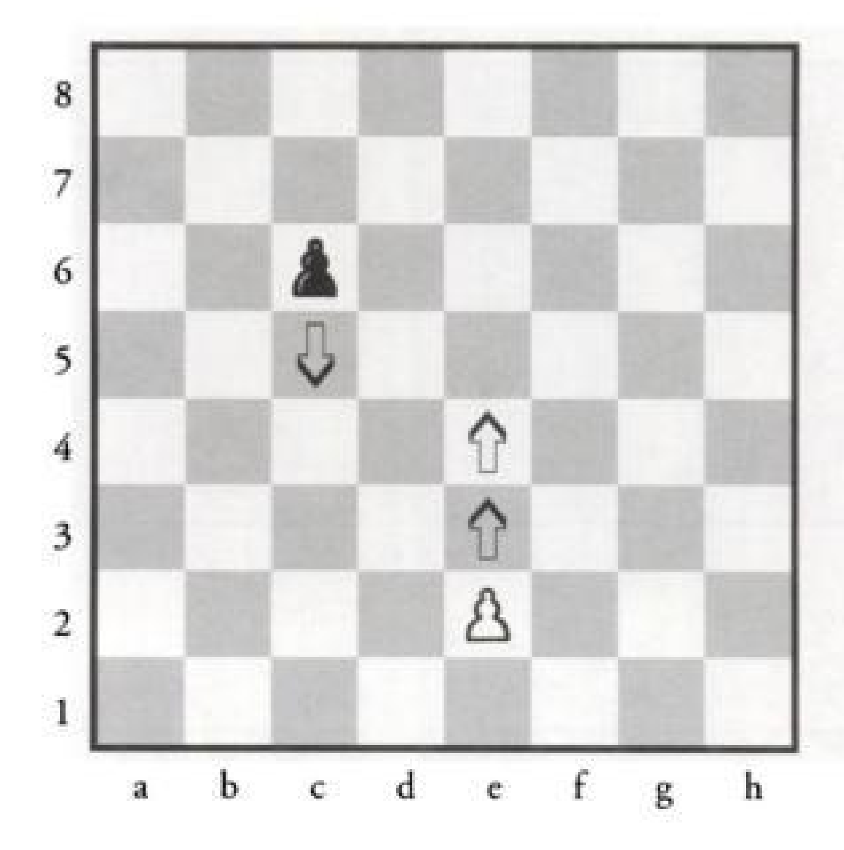


Tablero 4

Indica con una flecha cómo puede ir el caballo a la casilla enmarcada en el menor número de jugadas sin pasar por los puntos negros, en caso de que los haya.

El peón

20



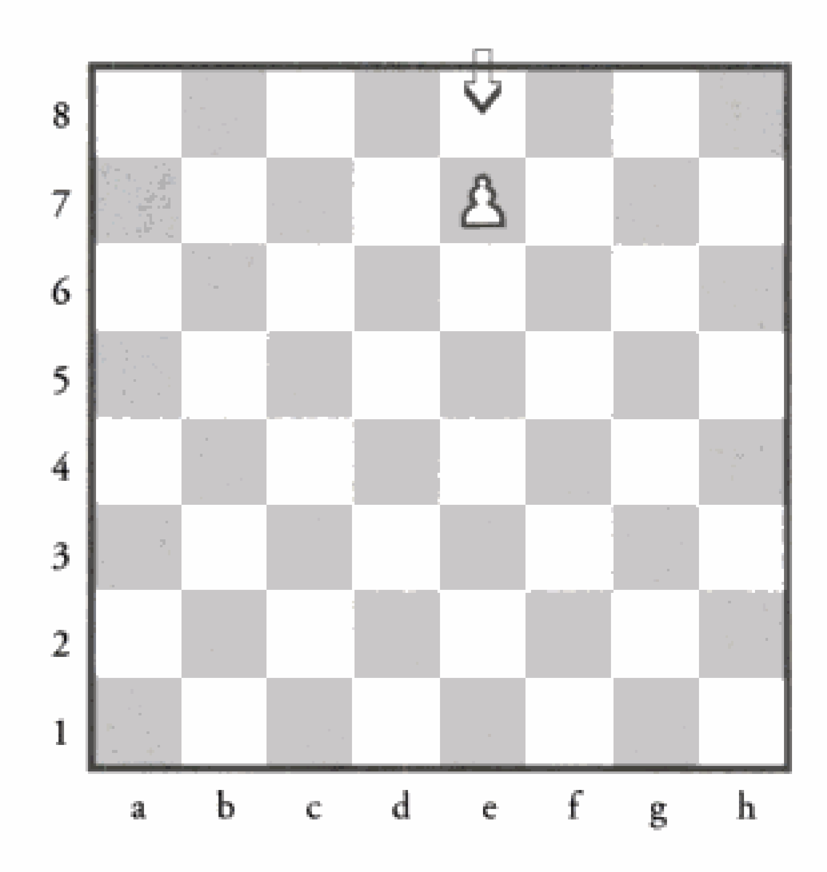
Los peones avanzan siempre hacia adelante en línea recta (columna), una casilla cada vez. Si está en la casilla de salida, puede avanzar una o dos casillas a la vez. No retroceden nunca.

✏ Pinta este peón de color rojo.



EL PEÓN: LA CORONACIÓN

21



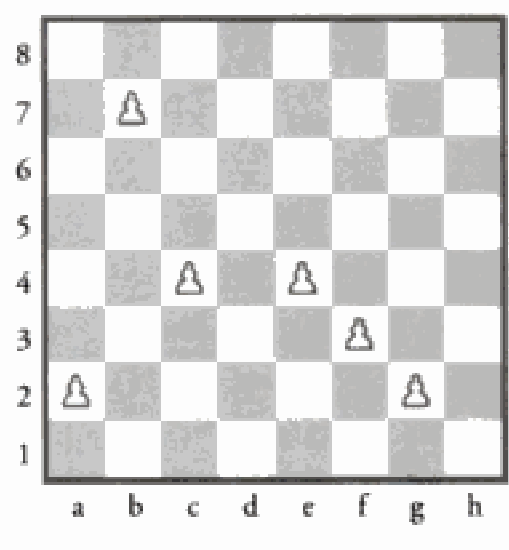
Cuando un peón llega a la última fila, éste se cambia por una de las piezas siguientes del mismo color:

Dama Torre Alfil Caballo

Esta coronación forma parte de la jugada, y la pieza que hemos escogido actúa inmediatamente.

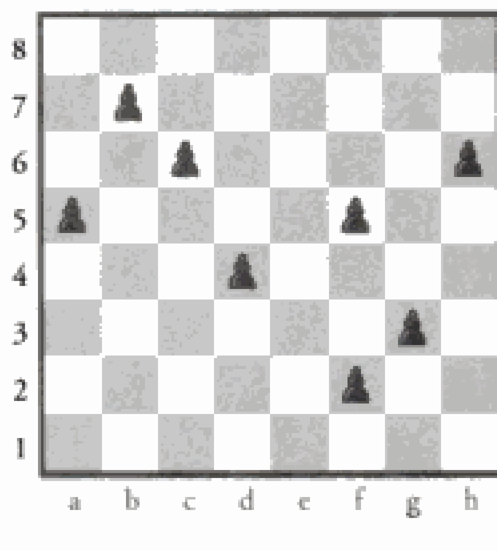
El movimiento: el peón

22

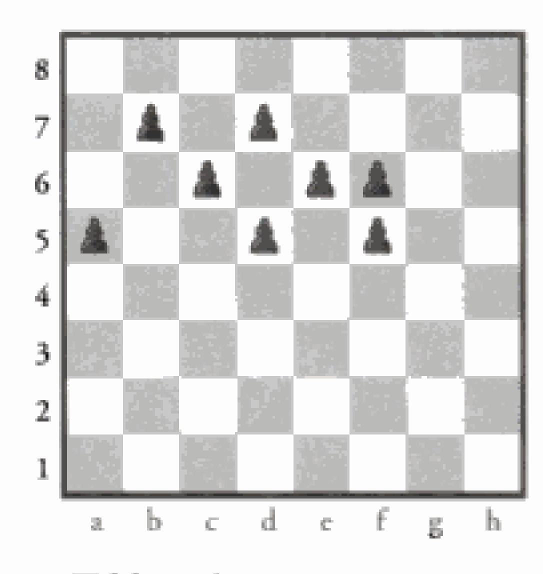


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3

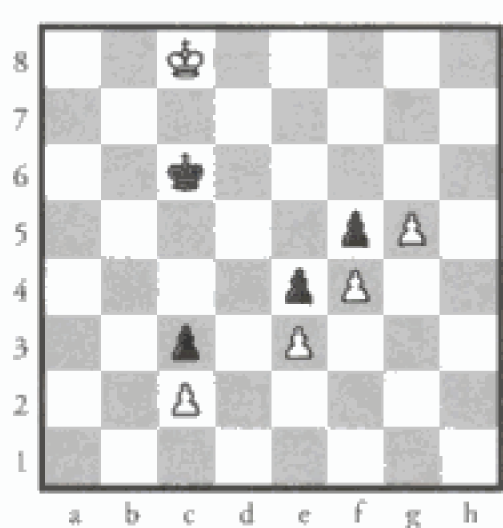


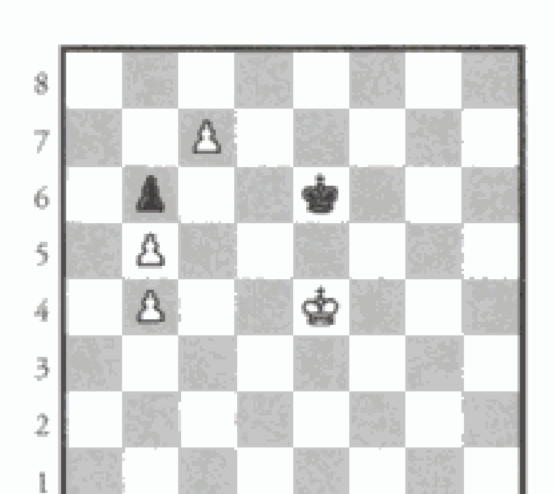
Tablero 4

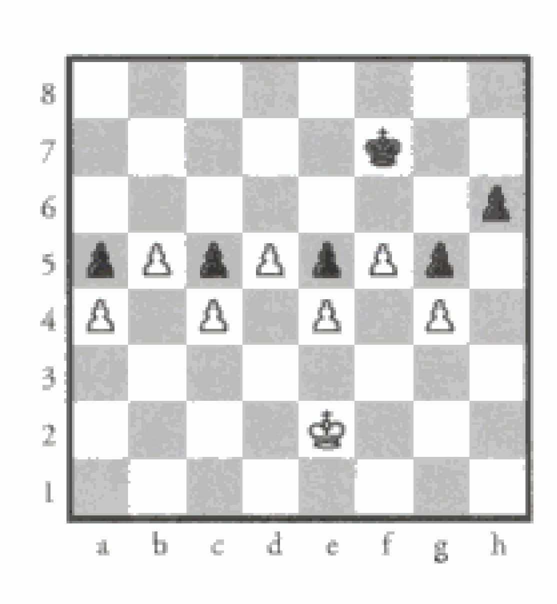
Marca con una X las casillas a las que pueden moverse los peones.

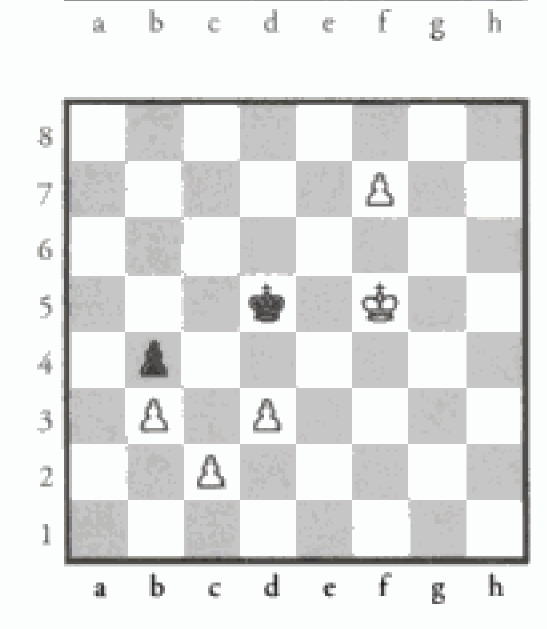
Indica con una flecha roja qué peones blancos pueden moverse y dónde.

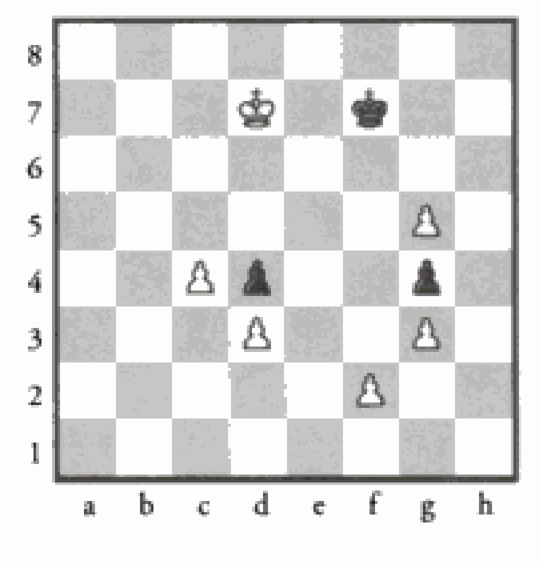
23





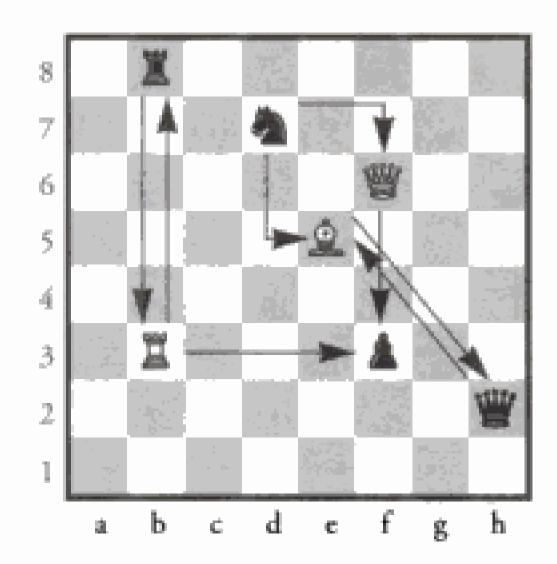


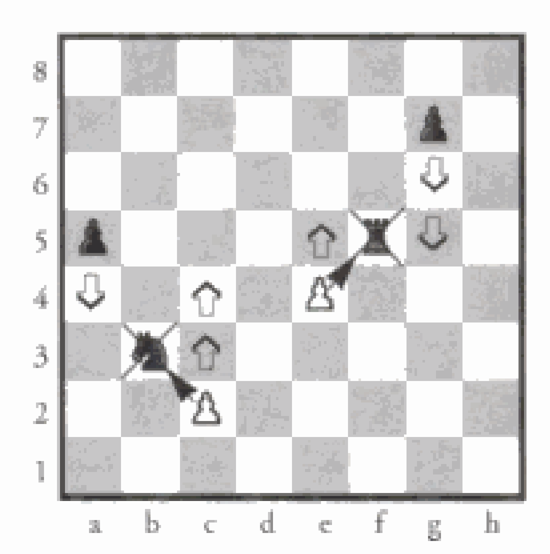




La captura

24



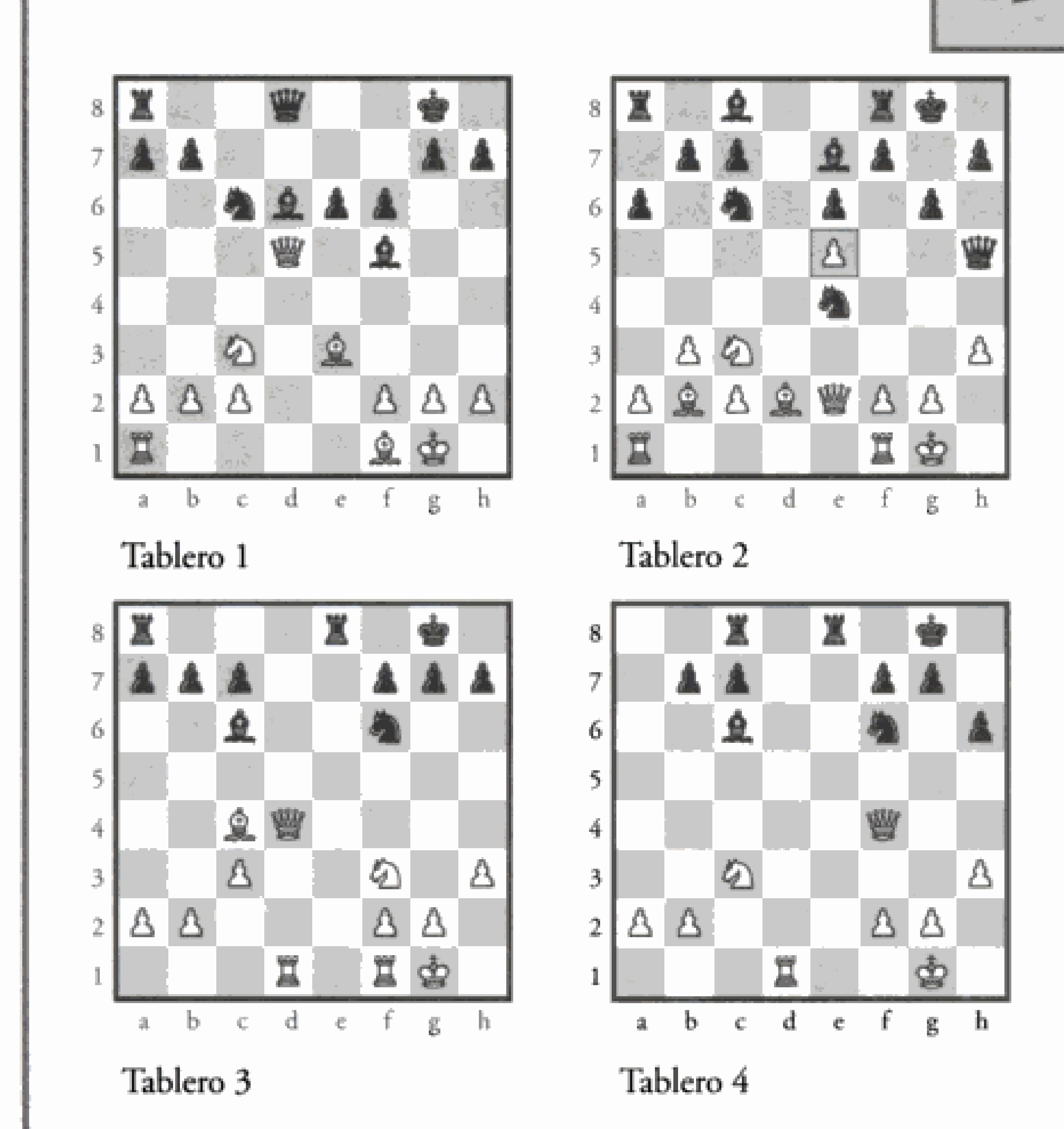


Todas las piezas capturan de la misma manera que mueven, excepto el peón, que lo hace avanzando una casilla en diagonal.

La pieza capturada es eliminada del juego y la pieza que ha hecho la captura queda situada en su casilla.

La captura

25



Tablero 1

Tablero 2

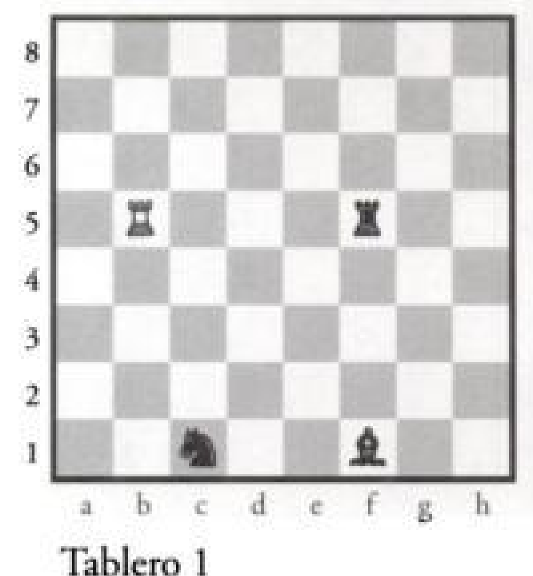
Tablero 3

Tablero 4

Tablero 1: Indica con un círculo amarillo las piezas que puede comerse la dama blanca.
Tablero 2: Indica con un círculo azul las piezas que puede comerse el peón blanco enmarcado.
Tablero 3: Indica con un cuadrado amarillo las piezas que pueden comerse al caballo negro.
Tablero 4: Indica con un cuadrado azul las piezas que puede comerse el caballo negro.

La captura

26



Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Tableros 1 y 2

Indica, con flechas verdes, cómo puede comer la torre las piezas en tres jugadas.

Tableros 3 y 4

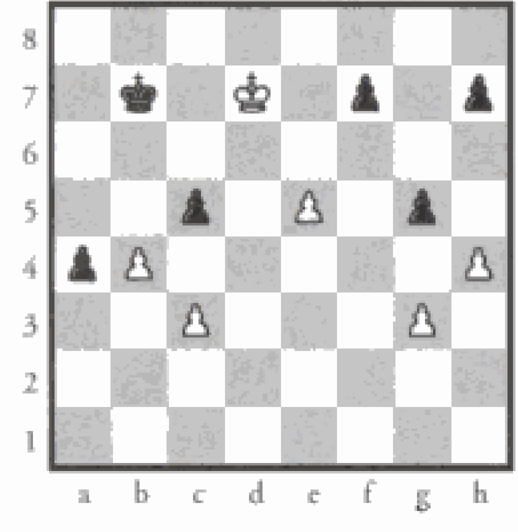
Indica, con flechas verdes, cómo puede comer la torre las piezas en tres jugadas.

Todos los tableros

Redondea todas las piezas negras que puedan capturar piezas blancas.

LA CAPTURA: EL PEÓN

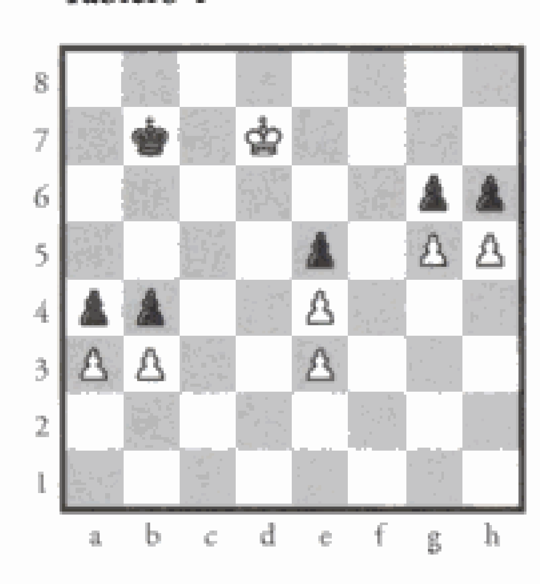
27



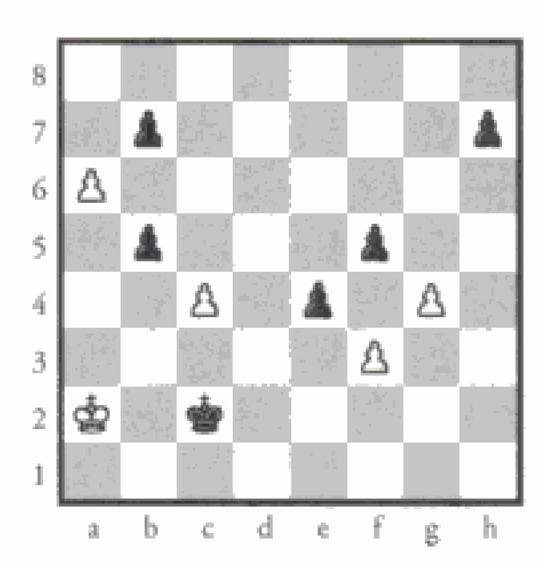
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Indica con una flecha roja todos los peones negros que pueden capturar los blancos.

Anotación

28

Los movimientos de una partida deben ser anotados de forma ordenada en la planilla.

Para anotar correctamente un movimiento:

1. Cada una de las piezas del ajedrez está representada por su inicial: R: Rey, D: Dama, T: Torre, A: Alfil, C: Caballo. El peón vendría representado por la P, pero esta inicial no se usa. Precisamente es por esta ausencia de letra como se distinguen los peones.
2. Recuérdese que cada casilla está codificada por una letra y un número (p.e. e4).
3. La jugada se expresa por la primera letra del nombre de la pieza en mayúscula (excepto el peón) y el código de la casilla de llegada. (p.e. Ae5 ; Cf3 ; Td1 ; d4).
4. Las capturas vienen representadas por una "x" inmediatamente anterior a la casilla de llegada (p.e. Axe5). Cuando la captura la realiza un peón se indica la columna por donde circula dicho peón (p.e. exf5).
5. La coronación se indica anotando el movimiento normal del peón y añadiendo al final la inicial en mayúsculas de la pieza coronada. (p.e. g1D ; f8C).

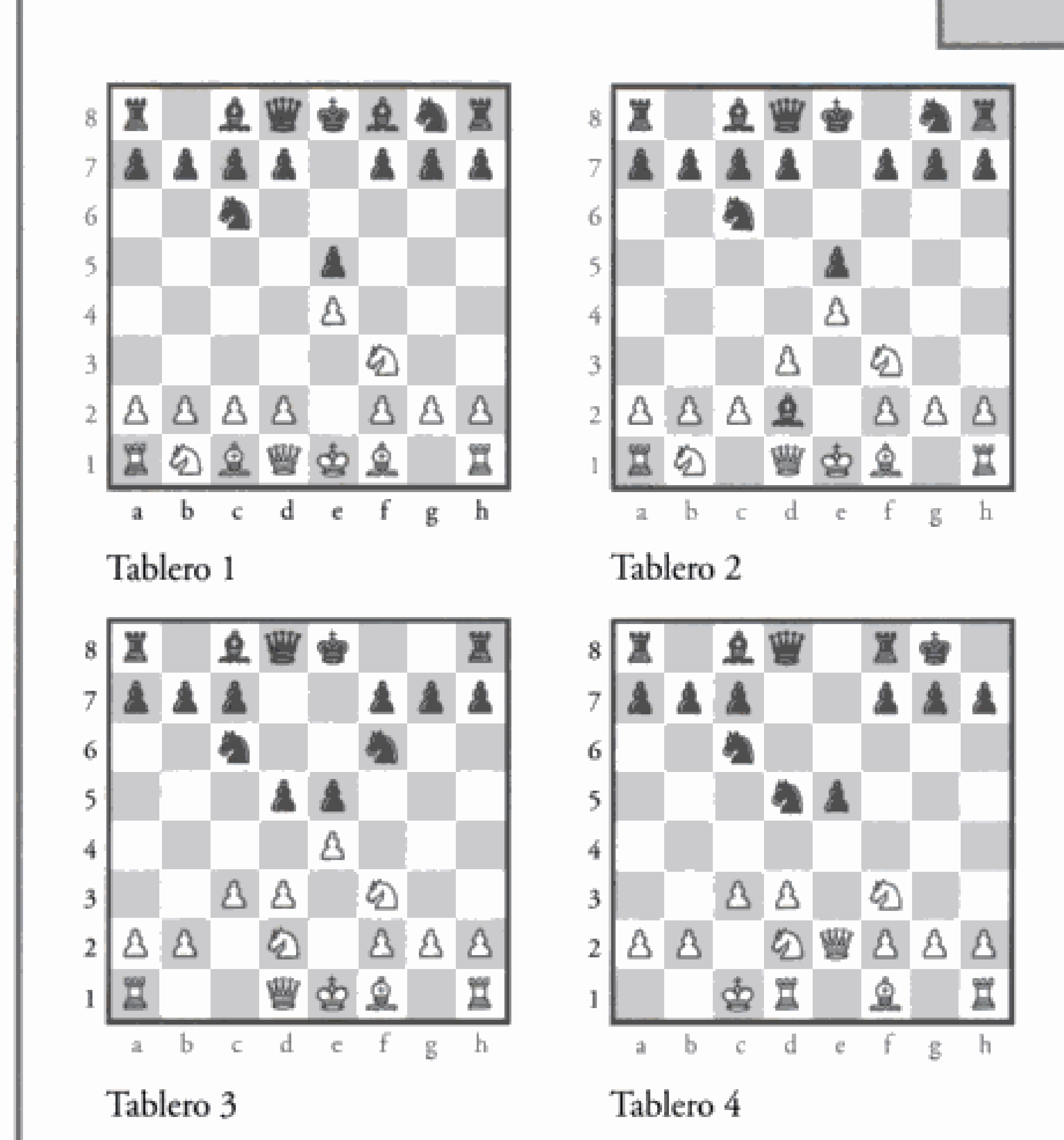
Dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla:

1. Si ambas piezas se encuentran en la misma fila se introduce el número de la columna entre la pieza y la casilla de destino. (p.e. Cbd7 o Cbxd7 en caso de captura).
   En el caso de los peones este problema sólo existe cuando hay captura, y como ya es obligado especificar la columna donde se encuentra, el problema desaparece (p.e. exd4).
2. Si ambas piezas se encuentran en la misma columna se introduce el número de fila entre la pieza y la casilla de destino. (p.e. C1d4 ; C1xd4 en caso de captura).
   Anotaciones especiales:

0-0 enroque corto.	x captura.	+ jaque al rey
0-0-0 enroque largo	a.p. captura al paso.	++ jaque mate
! buena jugada.	? mala jugada.	= igualdad.

ANOTACIÓN: EJEMPLO

29



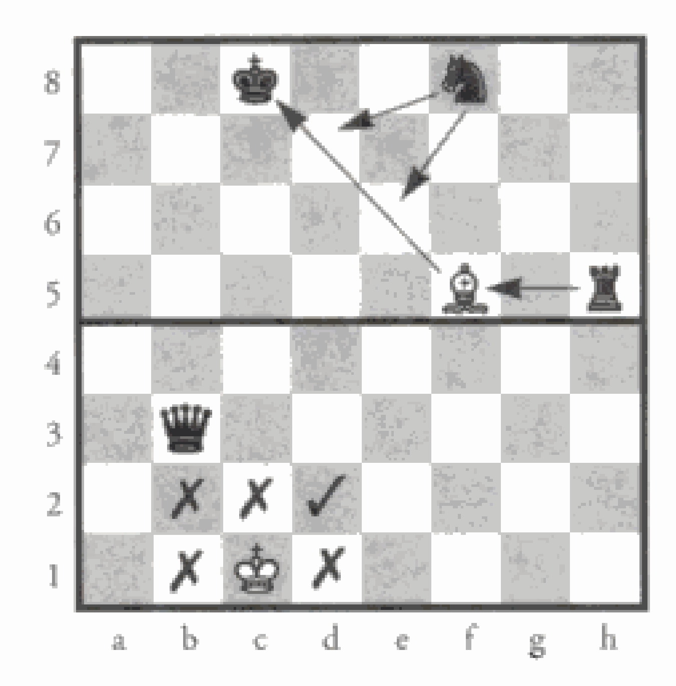
Ejemplo de la anotación de una partida

Se introduce el número de la jugada, luego la jugada de blancas, y finalmente la jugada de negras separada por una coma.

1.e4, e5 2.Cf3, Cc6 (Tablero 1) 3.d3, Ab4+ 4.Ad2, Axd2+ (Tablero 2) 5.Cbxd2, Cf6 6.c3, d5 (Tablero 3) 7.exd5, Cxd5 (Tablero 4).

El jaque

30



El jaque es el ataque que hace una pieza al rey adversario. Éste, está obligado a salir del jaque en su siguiente jugada (en caso contrario sería una jugada ilegal).

Asimismo el rey no puede colocarse nunca en una casilla atacada por una pieza de color contrario.

El jaque se expresa con un "+" en la anotación de la partida. El jugador que realiza el jaque no está obligado a anunciarlo.

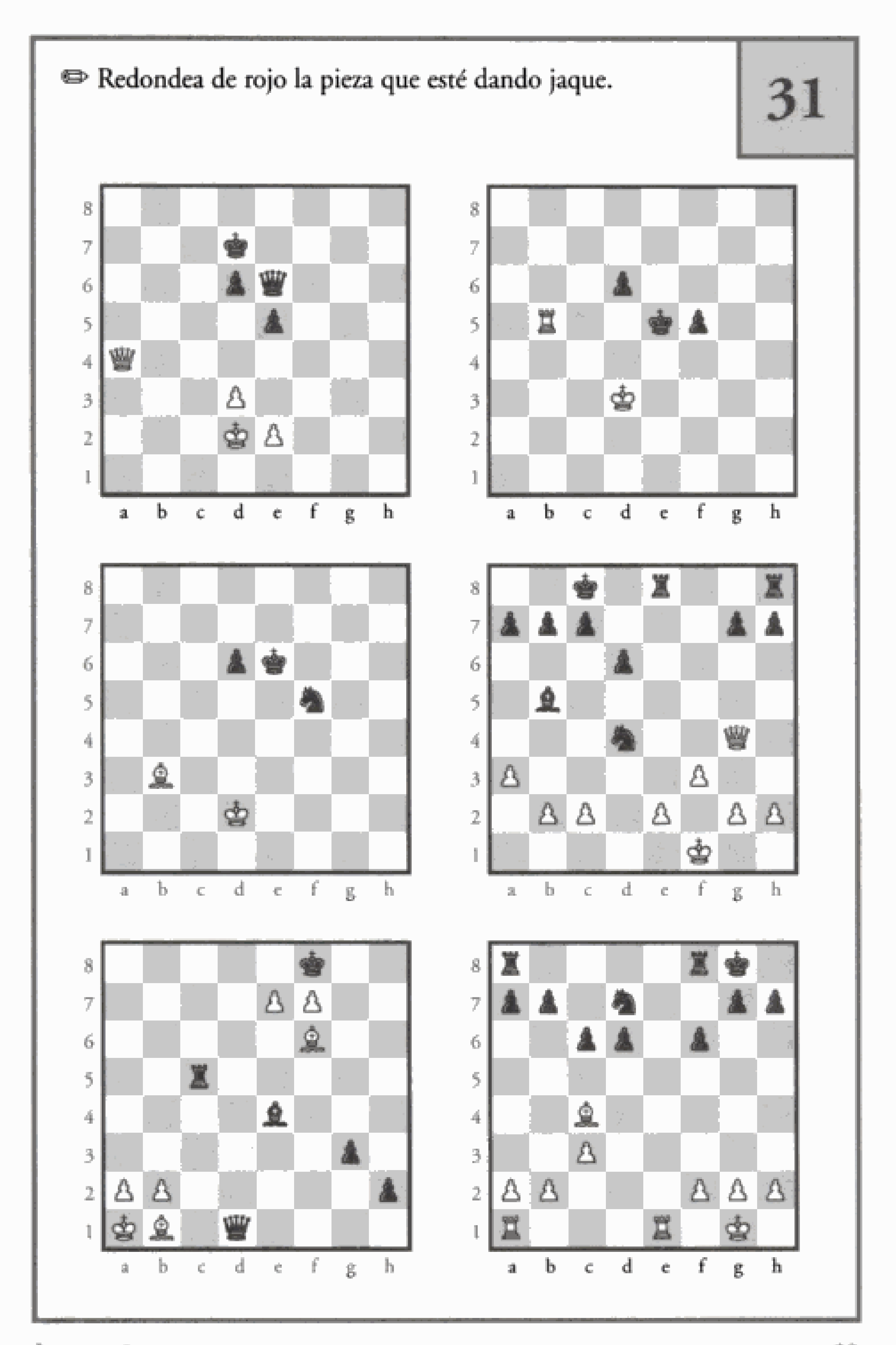
Ver diagrama.

En la parte superior el alfil blanco está dando jaque al rey negro. Así pues, el negro deberá mover su rey a otra casilla para evitar el jaque, capturar el alfil blanco o bien interponer una de sus piezas entre el alfil blanco y su rey. De estas tres formas, el rey negro sale del jaque.

En la parte inferior, si el blanco quiere mover su rey, sólo podrá hacerlo a d2, ya que la dama negra impide el movimiento al resto de las casillas a las que podría moverse el rey en situación normal.

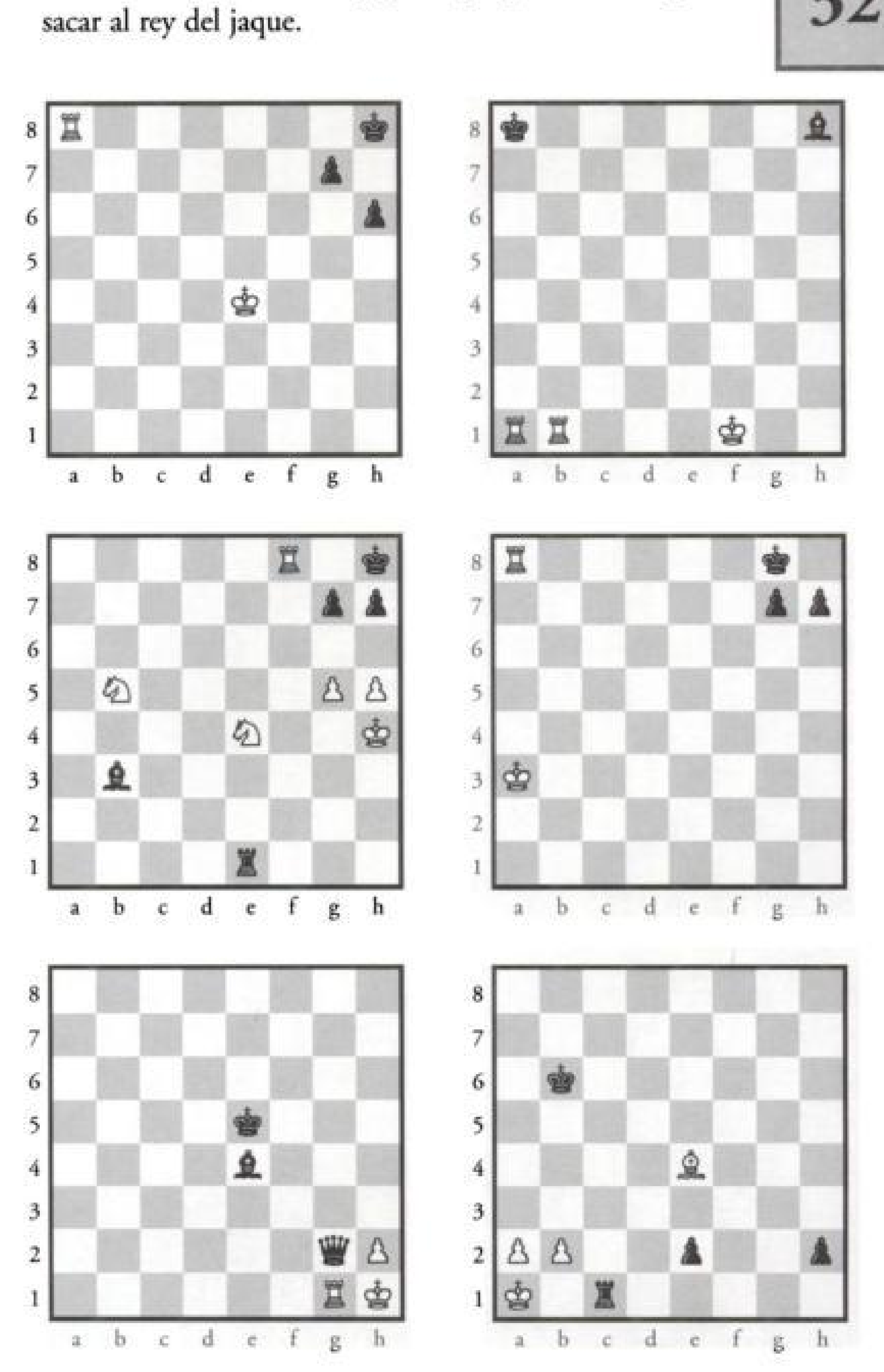
✏ Redondea de rojo la pieza que esté dando jaque.

31



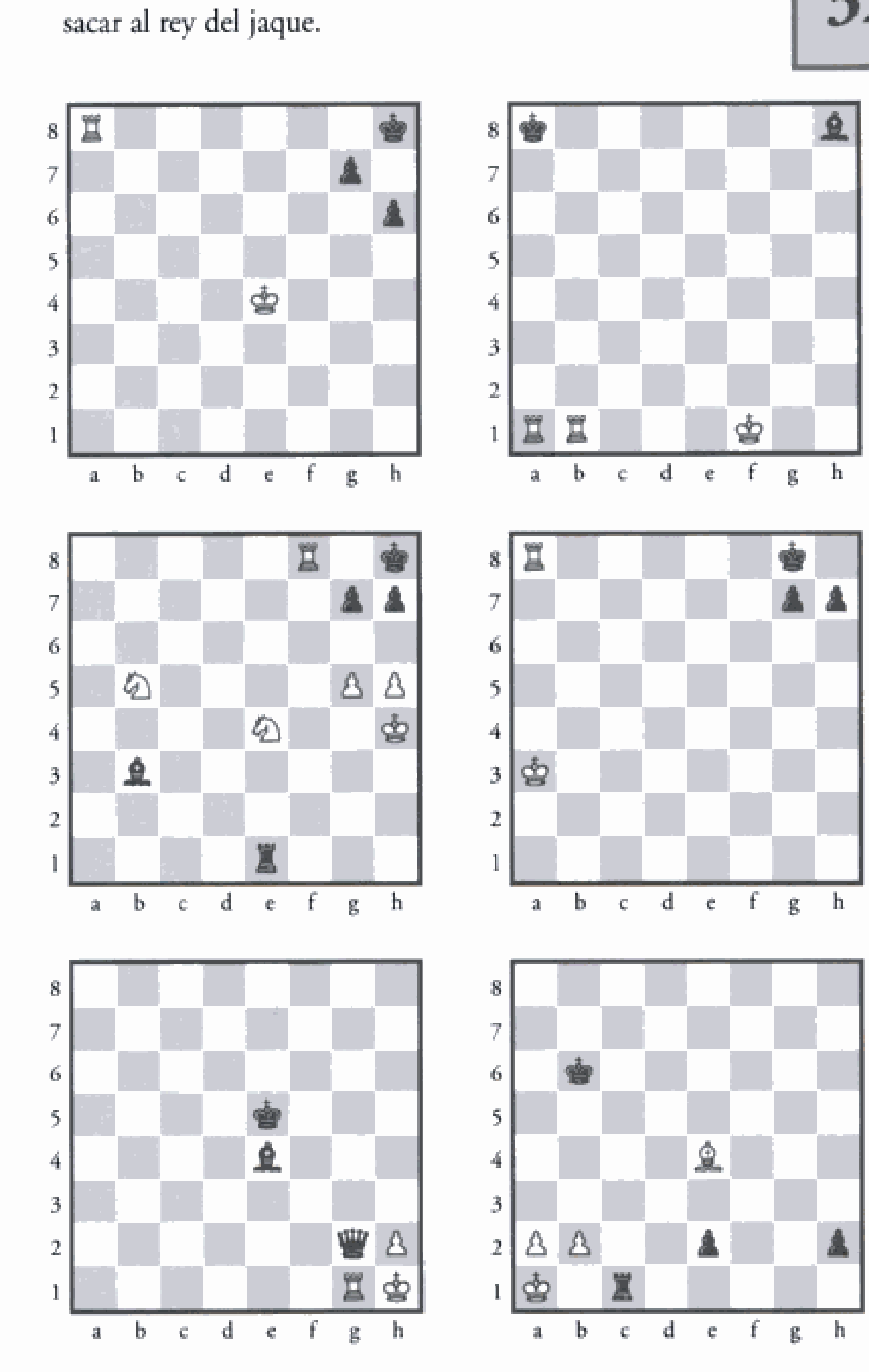
✏ Indica con una flecha las jugadas que puedes hacer para sacar al rey del jaque.

32



✏ Indica con una flecha las jugadas que puedes hacer para sacar al rey del jaque.

32



Ejercicios: el ajedrez

34

Preguntas:

1. La finalidad de jugar al ajedrez es:

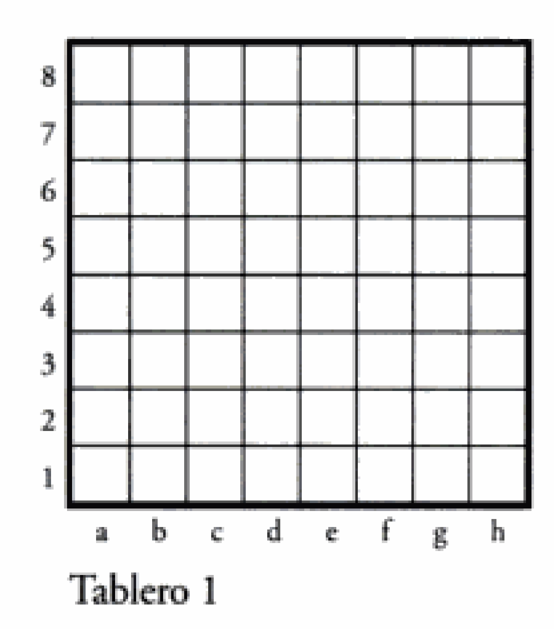
   a) Capturar todas las piezas del contrario.
   b) Matar la dama del contrario.
   c) Poner todos los peones en el centro.
   d) Hacer prisionero al rey negro.

2. En el ajedrez, el primero en mover es:

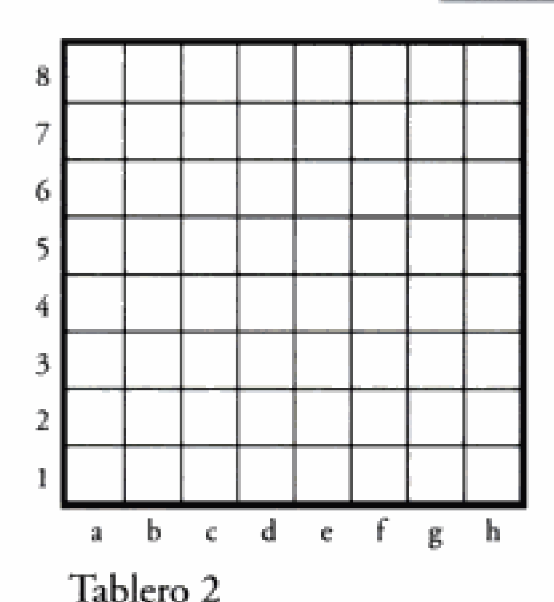
   a) El jugador que lleva las piezas blancas.
   b) El jugador que lleva las piezas negras.
   c) El jugador que se ha sentado primero.
   d) Se hace por sorteo.

EJERCICIOS: EL TABLERO

35



Tablero 1



Tablero 2

TABLERO 1

1. Pinta de negro las casillas negras del tablero de ajedrez.
2. ¿Cuántas casillas negras tenemos en todo el tablero?

___

TABLERO 2

1. Pinta de azul las casillas blancas del tablero de ajedrez.
2. ¿Cuántas casillas blancas tenemos en todo el tablero?

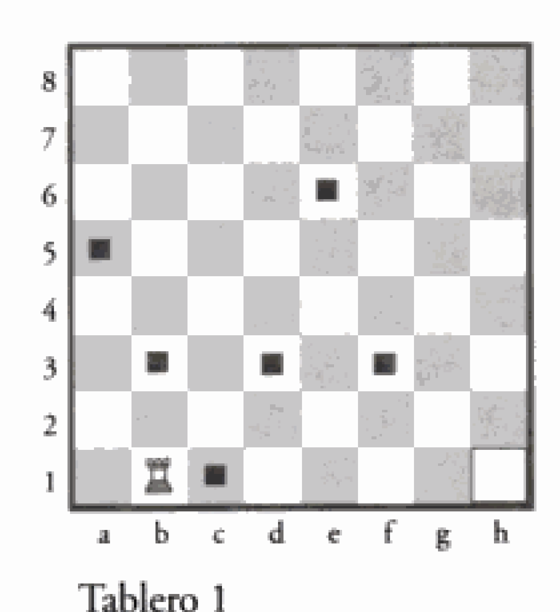
___

¿Cuántas casillas hay en total en un tablero de ajedrez?

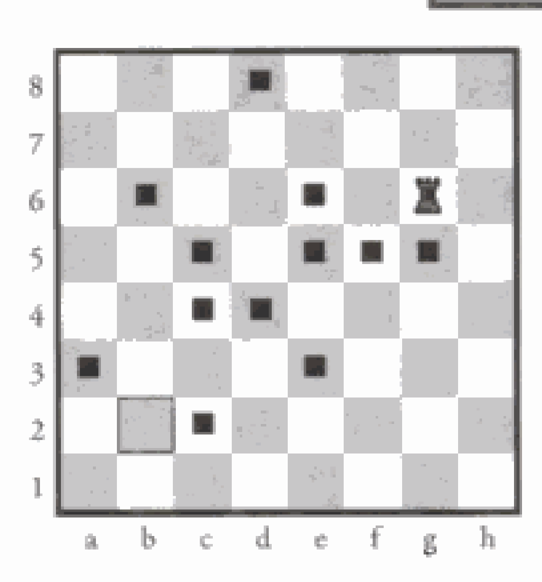
___

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (LA TORRE)

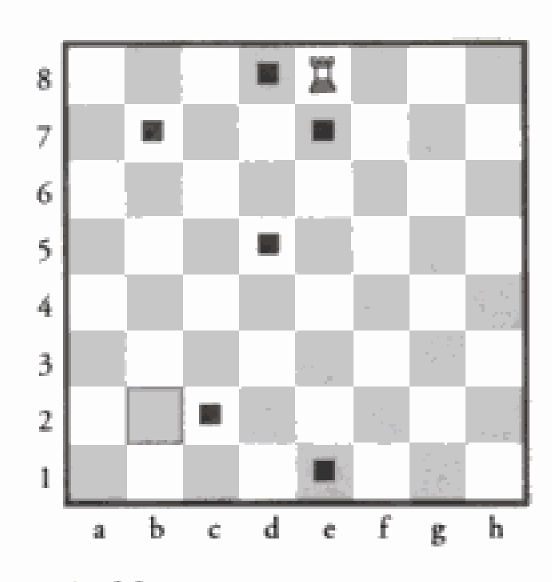
36



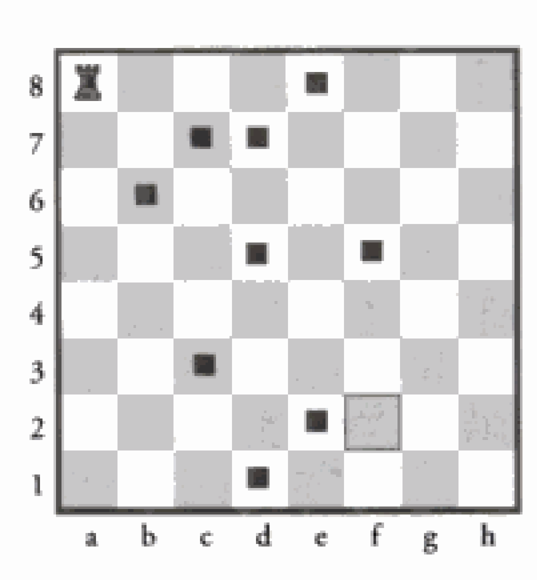
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

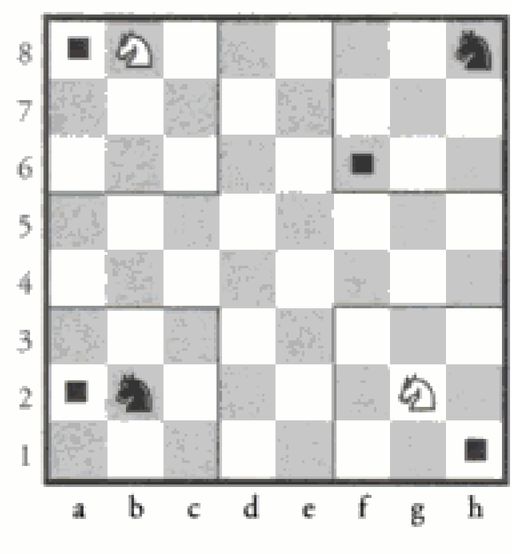


Tablero 4

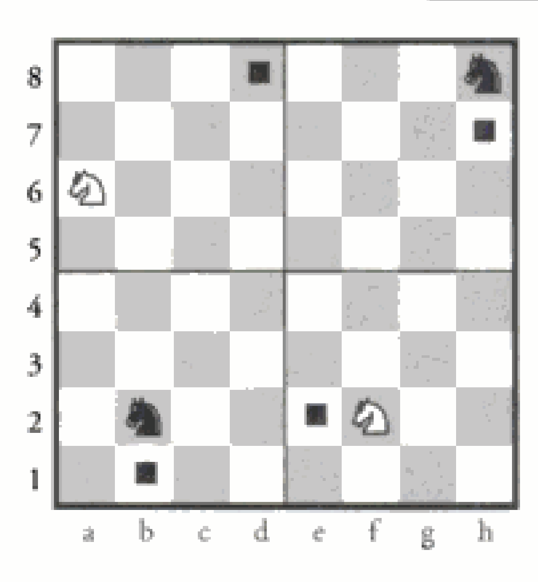
✏ Indica con una flecha el recorrido de la torre hasta la casilla enmarcada, sin pasar por las casillas señaladas por un cuadrado negro, y hazlo sólo en cuatro jugadas.

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (EL CABALLO)

37




Tablero 1



Tablero 2

Ayuda al caballo a llegar a la casilla marcada con un cuadrado y sin salir del recuadro enmarcado.

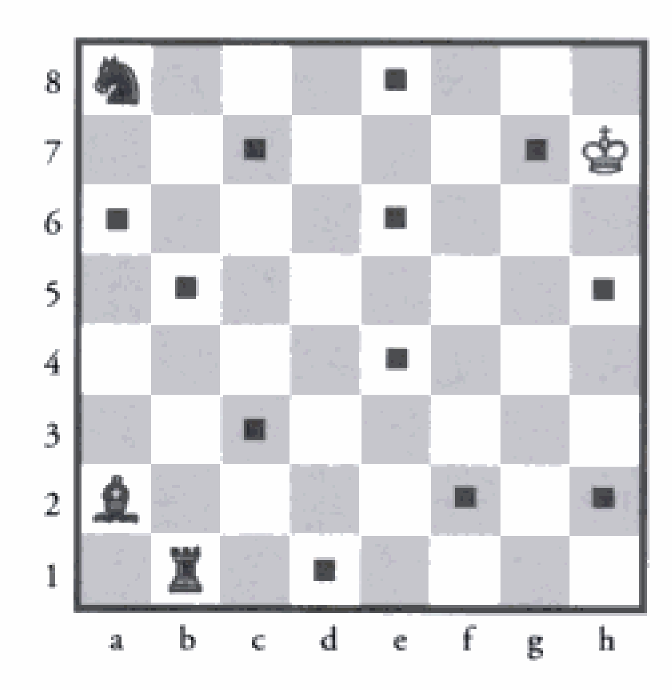
Anota las jugadas aquí debajo.

TABLERO 1
Superior-Izquierda: ____________________
Superior-Derecha: ____________________
Inferior-Izquierda: ____________________
Inferior-Derecha: ____________________

TABLERO 2
Superior-Izquierda: ____________________
Superior-Derecha: ____________________
Inferior-Izquierda: ____________________
Inferior-Derecha: ____________________

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

38

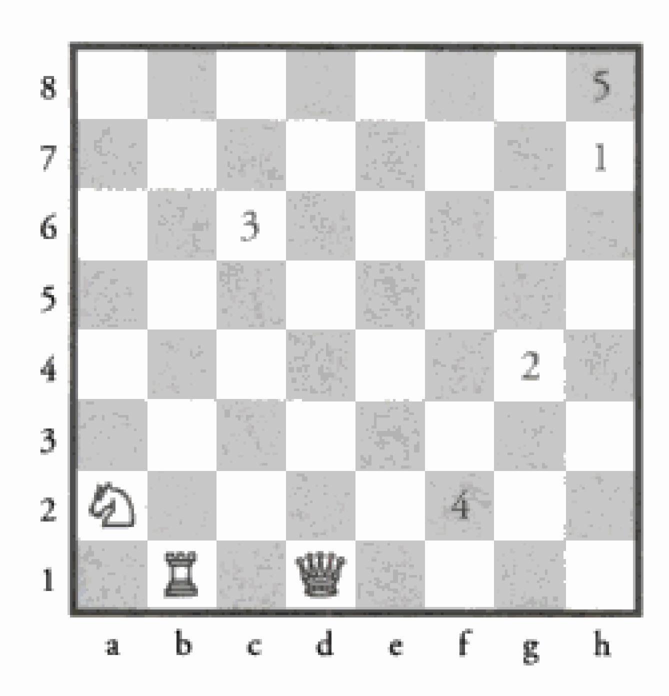


El recorrido de las piezas se realiza con lápices de colores escribiendo la inicial del nombre de la pieza en cada casilla por la que pase.

1. Haz el recorrido de la torre hasta llegar al rey blanco sin pasar por los puntos negros.
2. Haz el recorrido del alfil hasta llegar al rey blanco sin pasar por los puntos negros.
3. Haz el recorrido del caballo hasta llegar al rey blanco sin pasar por los puntos negros.

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

39

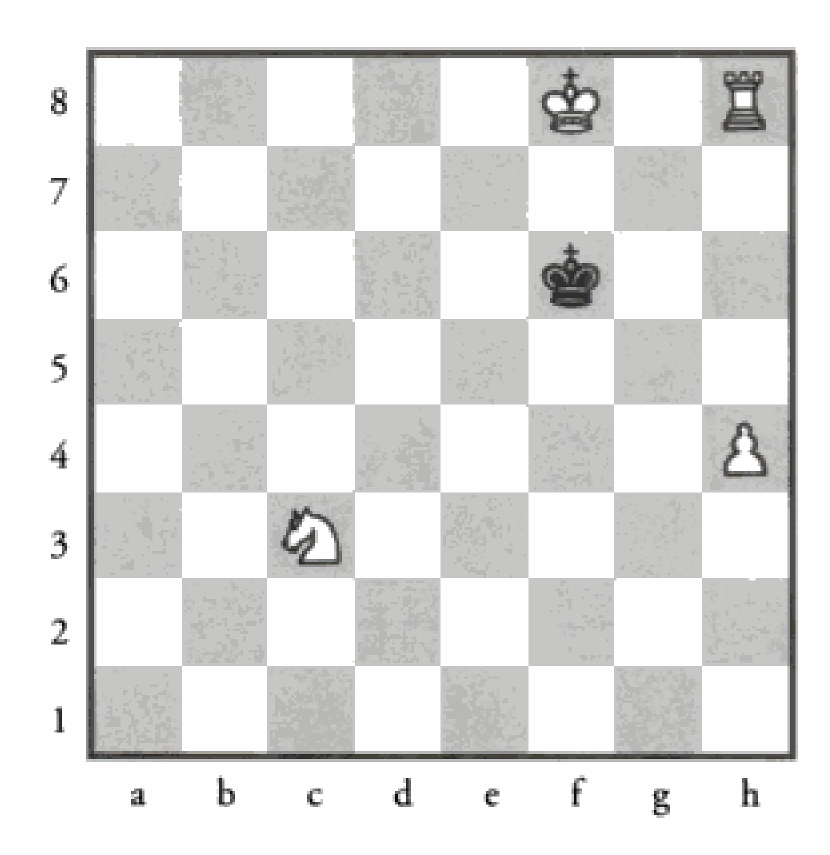


Coloca las piezas tal y como están en el diagrama anterior en un tablero de ajedrez.

Mueve el caballo hasta llegar a la casilla 1. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con el caballo hasta la casilla 2. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con el caballo hasta la casilla 3. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con el caballo hasta la casilla 4. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con el caballo hasta la casilla 5. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Mueve la torre hasta llegar a la casilla 1. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la torre hasta la casilla 2. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la torre hasta la casilla 3. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la torre hasta la casilla 4. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la torre hasta la casilla 5. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Mueve la dama hasta llegar a la casilla 1. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la dama hasta la casilla 2. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la dama hasta la casilla 3. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la dama hasta la casilla 4. ¿Cuántas jugadas has hecho?___
Continúa con la dama hasta la casilla 5. ¿Cuántas jugadas has hecho?___

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

40

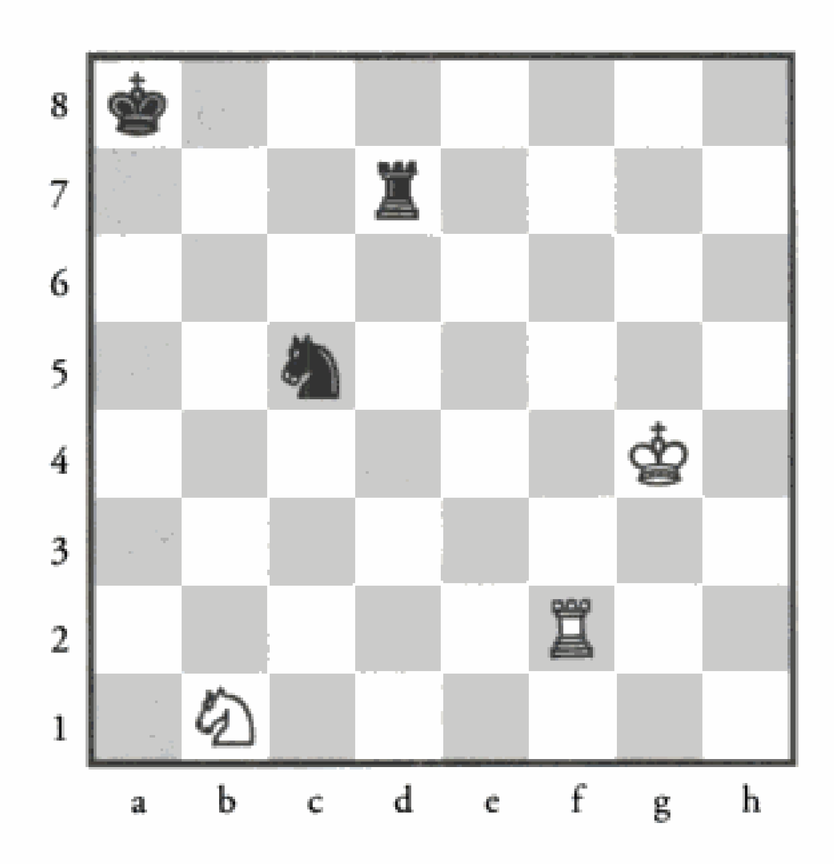


1. Observa las piezas de esta posición.
   Determina cuál de ellas tiene más casillas para moverse.

Una pequeña ayuda: marca con una cruz las casillas del caballo, con un punto las del rey blanco, con un círculo las del rey negro, con estrellas las del peón y con flechas las de la torre.

EJERCICIOS: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

41



1. ¿Cuál de los reyes tiene más casillas para moverse?

____

2. ¿A cuántas casillas puede ir la torre blanca?; ¿y la torre negra?

____

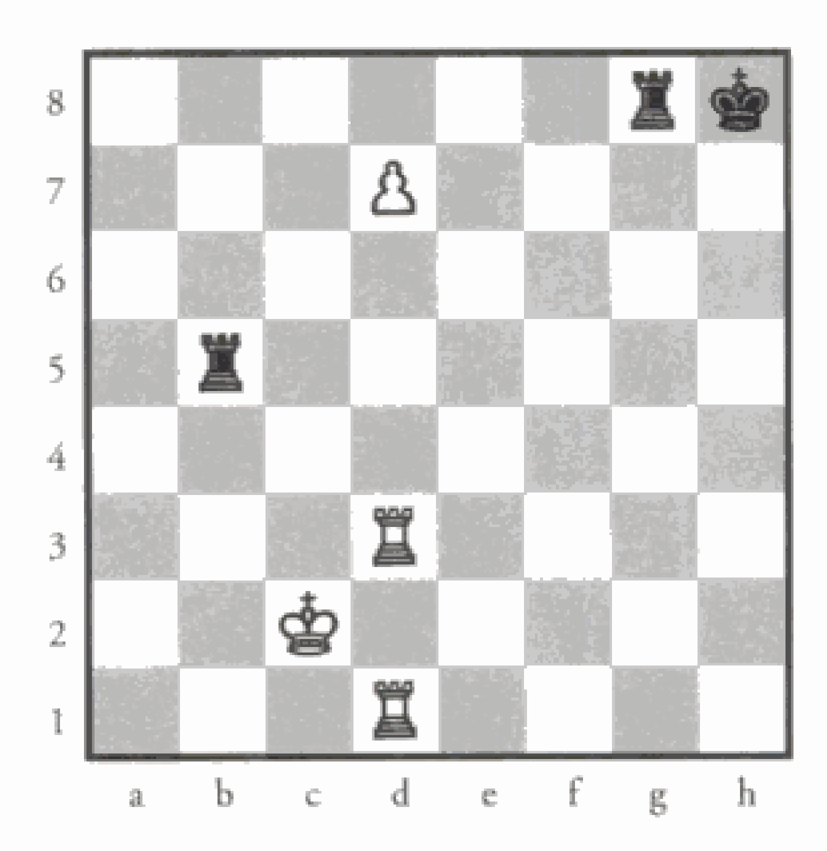
3. ¿A cuántas casillas puede ir el caballo blanco?; ¿y el caballo negro?

____

RECUERDA: Las piezas, cuando se encuentran en el centro del tablero, tienen más casillas para moverse que las piezas que se encuentran en las esquinas.

Ejercicios: la coronación

42



1. ¿Qué pasa cuando un peón llega al final del tablero?

____

____

2. Juegan blancas. ¿Qué jugada harías y por qué?

____

3. Juegan negras. ¿Qué jugada harías y por qué?

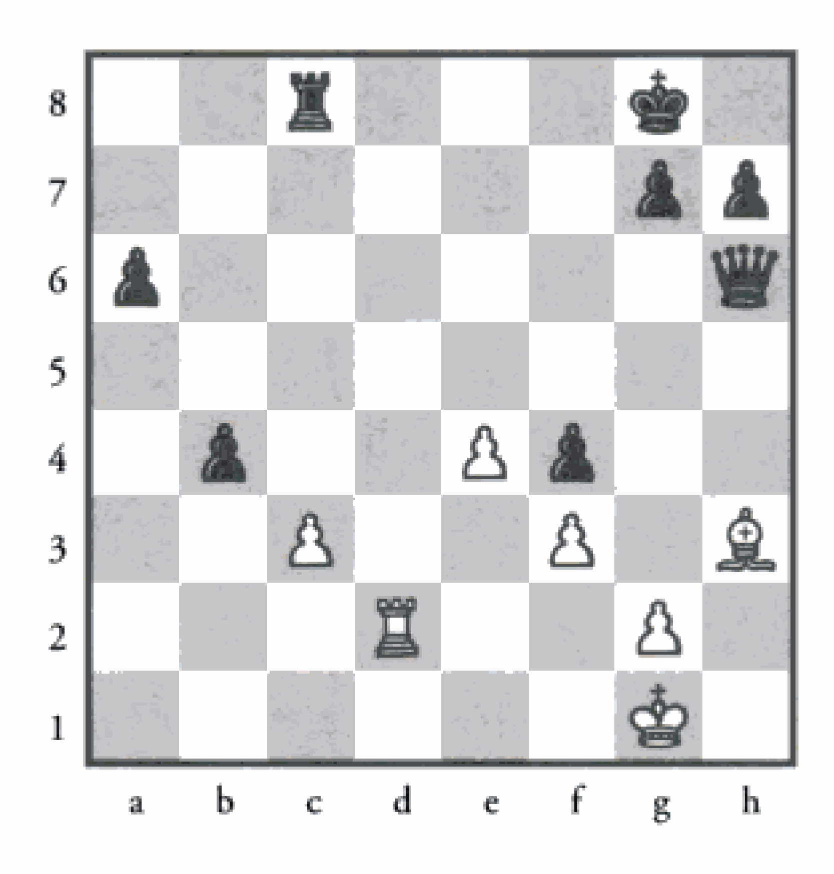
____

4. Si juegas una partida con un compañero, ¿podría ser que él tuviese 4 alfiles y 2 damas?

____

EJERCICIOS: LA CAPTURA

43



1. Anota el nombre de la pieza que puede capturar a la torre negra.

____

2. Anota el nombre de la pieza que puede capturar al peón negro.

____

3. Anota el nombre de la pieza que puede capturar la dama negra.

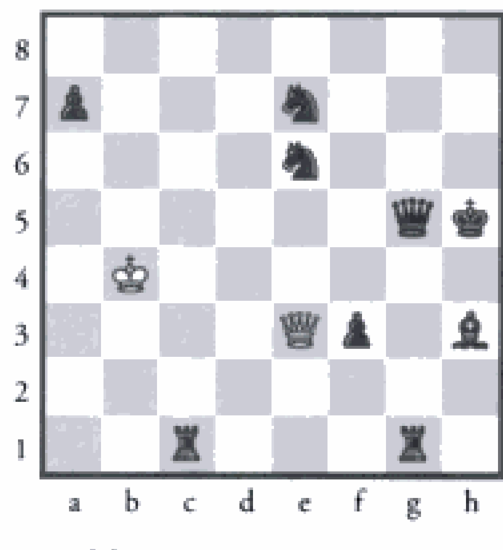
____

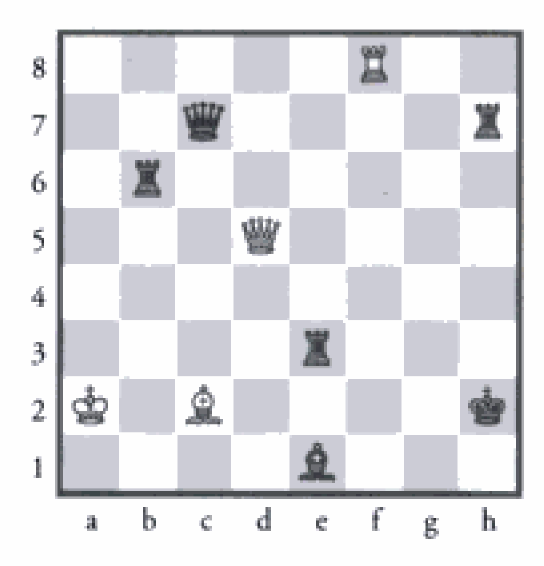
4. Juegas con blancas; ¿cuál sería la jugada correcta?

____

Ejercicios: la captura

44


Tablero 1


Tablero 2

Tablero 1

1. ¿Qué piezas negras puede capturar la dama blanca?

____

2. ¿Cuál es la mejor captura posible de las mencionadas en la pregunta 1?

____

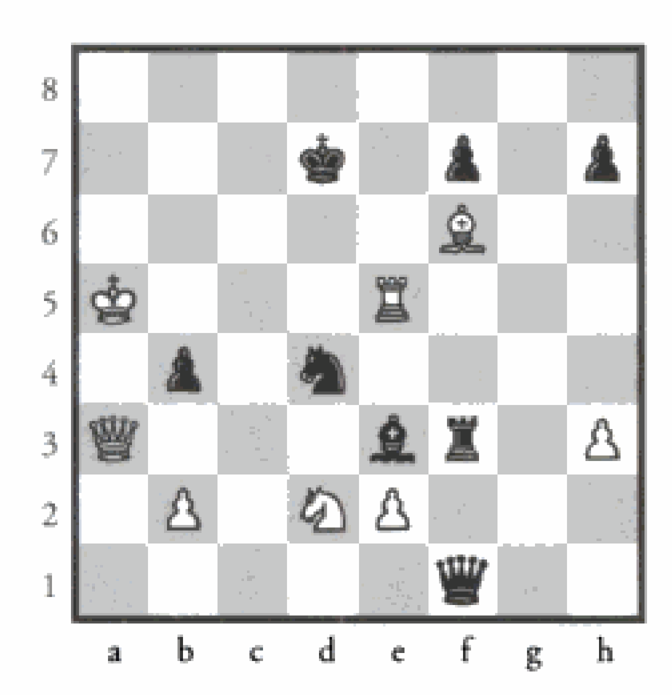
Tablero 2

1. ¿Pueden las blancas capturar alguna pieza negra? ¿Cuál? ¿Con qué?

____

EJERCICIOS: LA CAPTURA

45

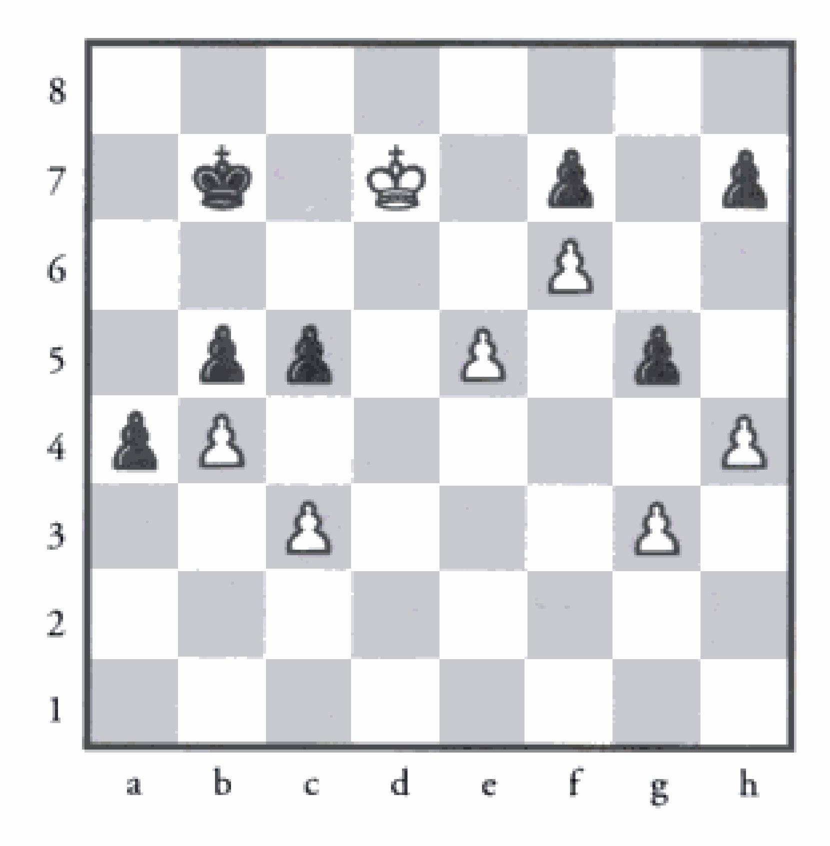


Indica las capturas que se pueden efectuar con:

a) Torre blanca ______________________
b) Alfil negro ______________________
c) Torre negra ______________________
d) Alfil blanco ______________________
e) Dama blanca ______________________
f) Dama negra ______________________
g) Rey blanco ______________________
h) Rey negro ______________________
i) Caballo blanco ______________________
j) Caballo negro ______________________

EJERCICIOS: MOVIMIENTO Y CAPTURA

46



1. ¿Tienen las blancas el mismo número de peones que las negras?

____

2. Juegan las blancas: ¿cuántos movimientos de peones pueden hacer?

____

3. Juegan las negras: ¿cuántos movimientos de peones pueden hacer?

____

4. ¿Cuántos peones blancos pueden capturar las blancas?

____

5. ¿Cuántos peones blancos pueden capturar las negras?

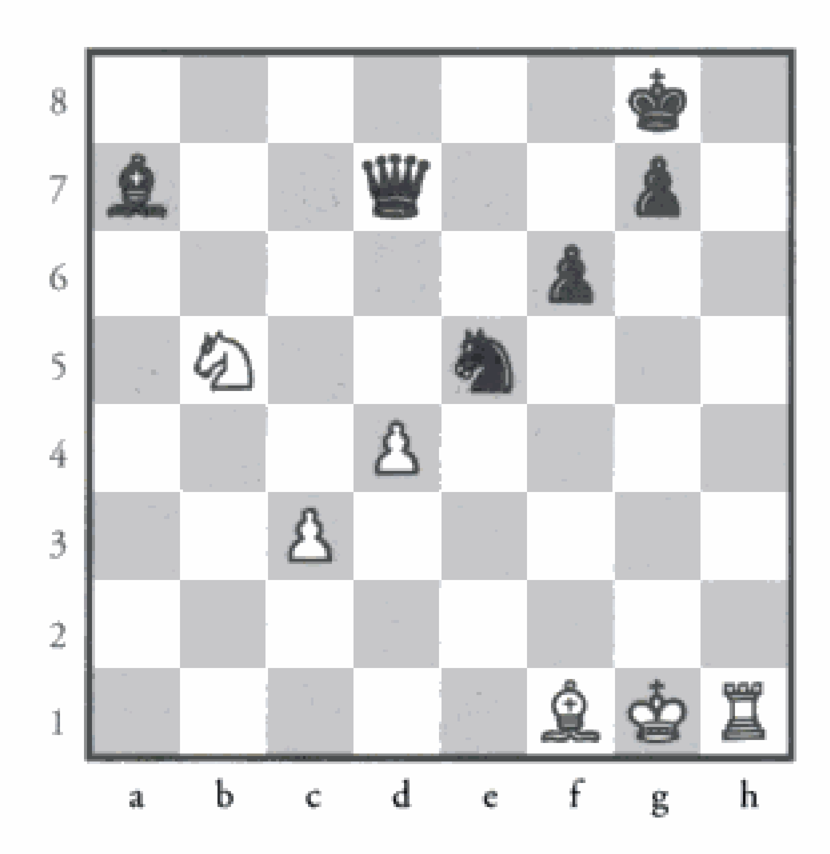
____

6. Redondea los peones blancos y negros que no pueden moverse.

____

Ejercicios: movimiento, captura y el jaque

47



1. Juegan blancas. ¿Cuántos jaques pueden hacer las blancas?; ¿cuáles?

2. ¿Por qué el peón blanco no puede capturar el caballo negro?

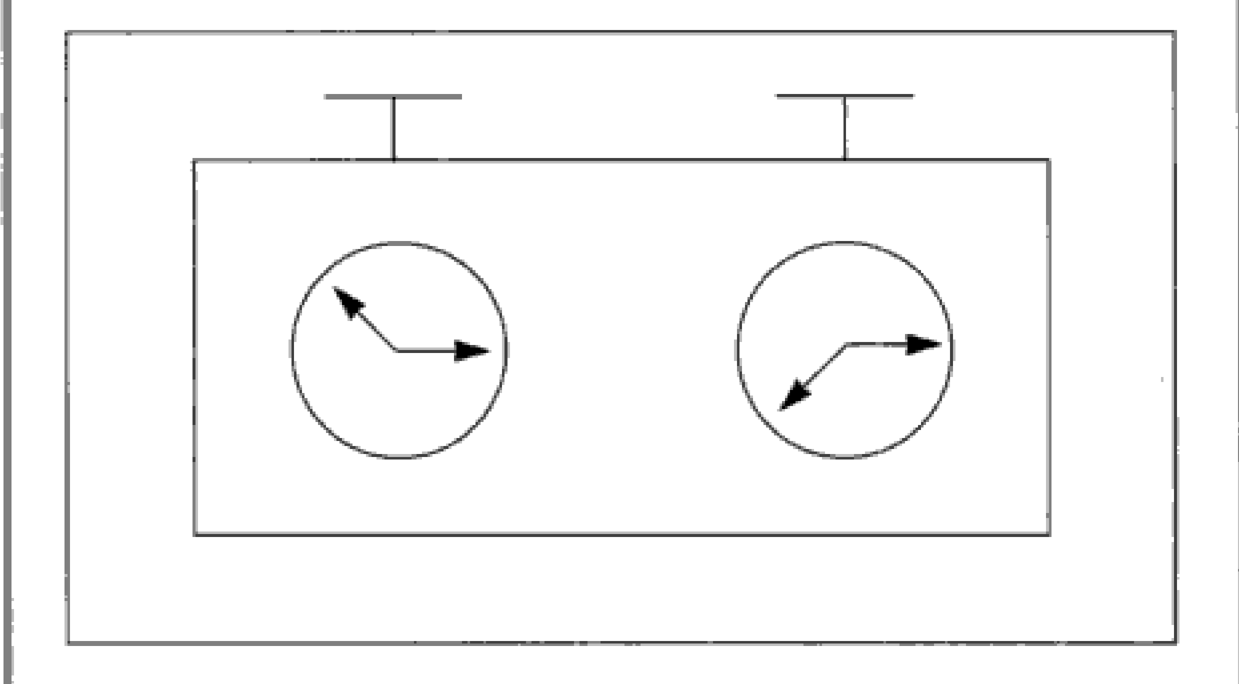
3. ¿Quién crees que tiene más posibilidades para ganar la partida? ¿Por qué?

4. ¿A cuántas casillas puede ir el alfil negro?

5. ¿A cuántas casillas puede ir el rey negro?

EL RELOJ DE AJEDREZ

48

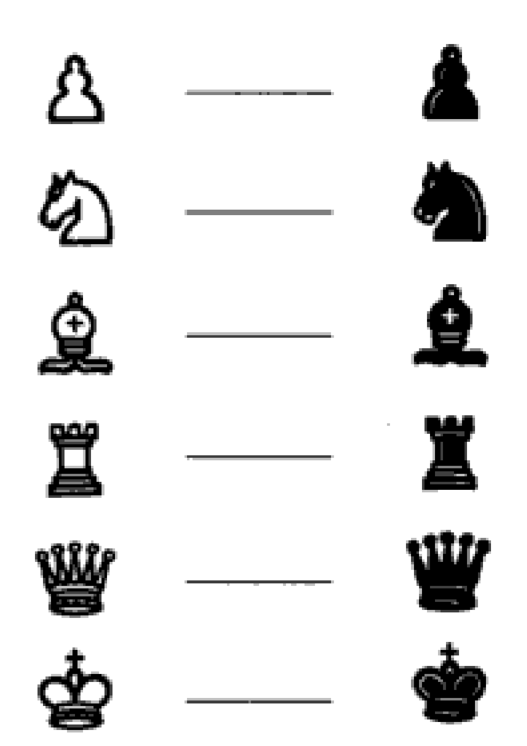


Las partidas de competición se juegan con reloj que controla el tiempo consumido por cada jugador. Si se rebasa un límite en un determinado número de jugadas, se pierde la partida. El reloj es un elemento más del juego; si no fuera así, es lógico pensar que las partidas durarían eternamente y quizás algunas acabarían sin final.

El valor de las piezas

49

PUNTOS



1. Anota el valor de todas las piezas.
2. El valor del rey: el valor de las piezas sólo nos sirve para saber si nos conviene cambiar una pieza, y el rey no puede cambiarse por ninguna otra pieza. El valor del rey no puede medirse.
3. ¿Cuál es la pieza que vale más?

____

4. ¿Cuál es la pieza que vale menos?

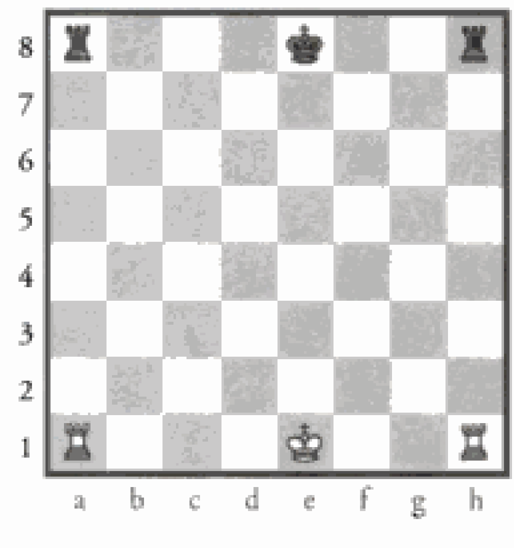
____

5. Si en una partida capturamos una torre y el contrario nos captura un caballo, ¿cuántos puntos tenemos de más? ¿Qué tendría que capturarnos el adversario para igualar los puntos?

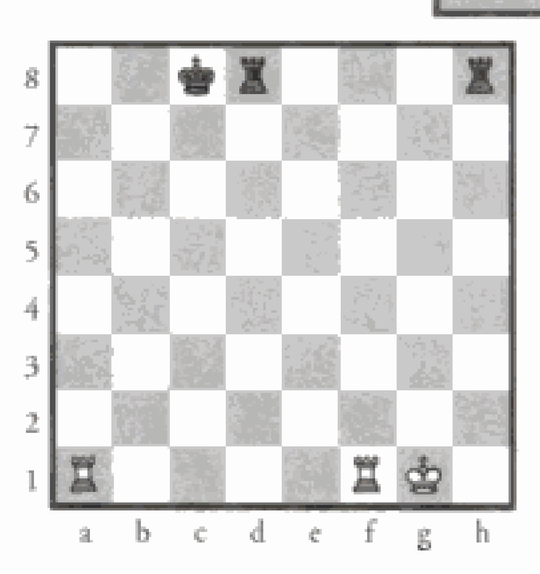
____

El enroque

50



Tablero 1



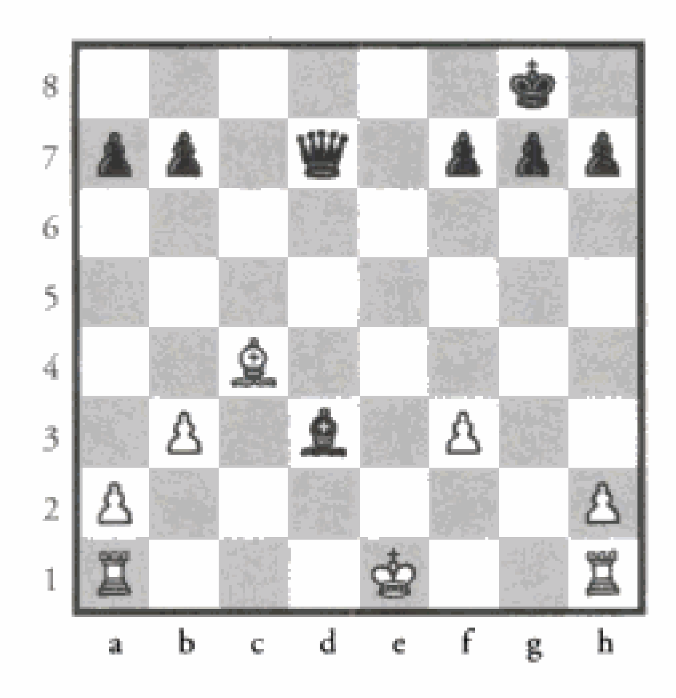
Tablero 2

El enroque consiste en desplazar el rey dos casillas hacia una de las dos torres y colocar ésta al otro lado del rey. Estos dos movimientos forman parte de la misma jugada.

1. Las reglas para poder hacer el enroque:
   a) Que el rey no se haya movido durante la partida.
   b) Que la torre con la que se enroca no se haya movido durante la partida.
   c) Que el rey no esté en jaque.
   d) Que las casillas por las que pasa el rey no estén amenazadas por ninguna pieza (inclusive la de llegada).
   e) Que no haya ninguna pieza propia ni ajena entre el rey y la torre con la que se enroca.
2. Es importante hacer la jugada del enroque porque protege al rey de los ataques del adversario. Esta jugada es al mismo tiempo defensiva y de desarrollo.
3. Hay una pequeña diferencia entre lo que es el enroque corto y lo que es el enroque largo. El enroque corto consiste en hacer el enroque con la torre más cercana al rey, mientras que el enroque largo consiste en hacerlo con la torre más lejana. No obstante, en ambos casos, el rey se desplazará dos casillas; es la torre que se desplaza 2 casillas en el enroque corto y 3 en el largo al situarse al lado del rey.

El enroque

51



1. ¿Las blancas pueden hacer el enroque corto? ¿Por qué?

____

____

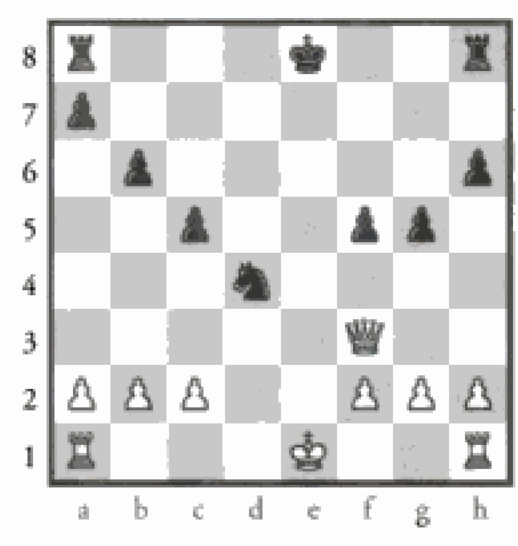
2. ¿Las blancas pueden hacer el enroque largo? ¿Por qué?

____

____

El enroque

52

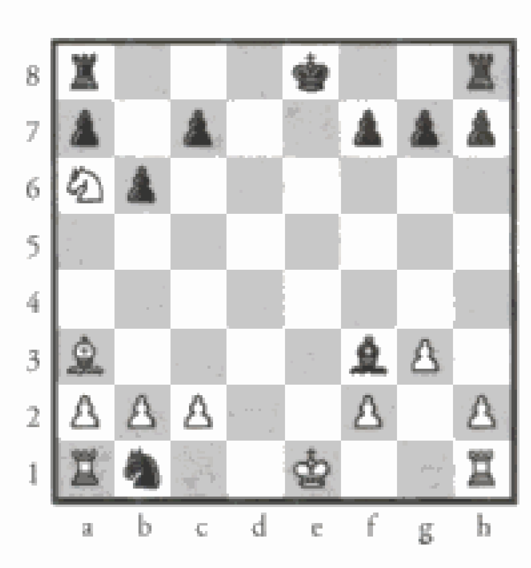


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

1. ¿Por qué lado pueden enrocarse las blancas?; ¿y las negras?

Tablero 1: ______________________________

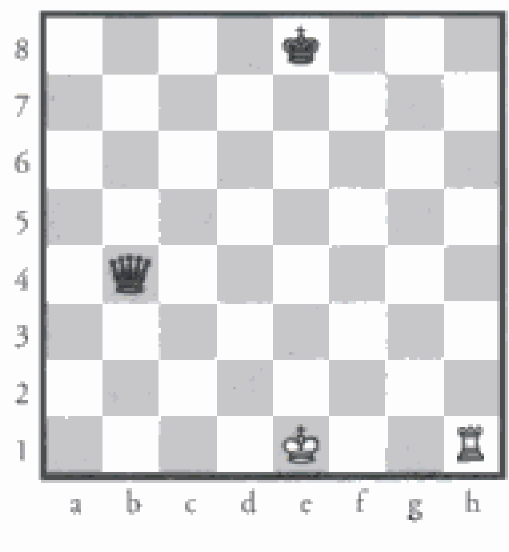
Tablero 2: ______________________________

Tablero 3: ______________________________

Tablero 4: ______________________________

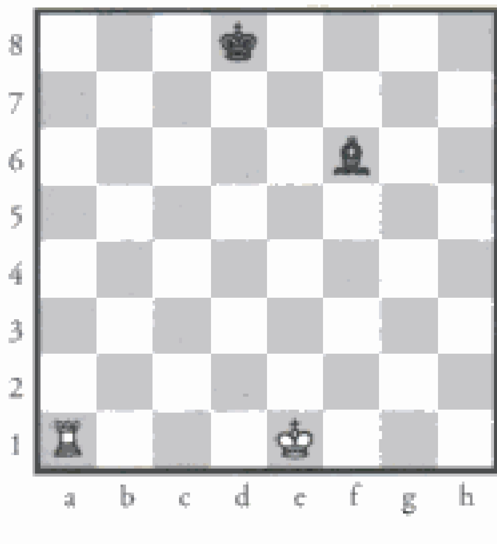
El enroque

53

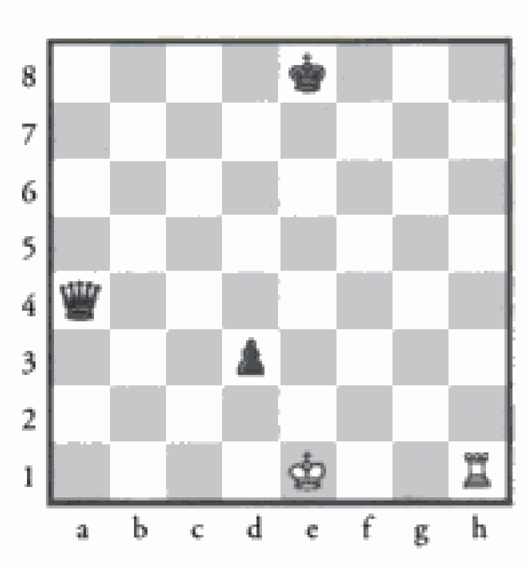


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

1. Juegan blancas. ¿Pueden enrocar? Si pueden, haz una flecha en el diagrama hacia dónde. Si no se puede, explica el porqué.

Tablero 1: ______________________________

Tablero 2: ______________________________

Tablero 3: ______________________________

Tablero 4: ______________________________

54

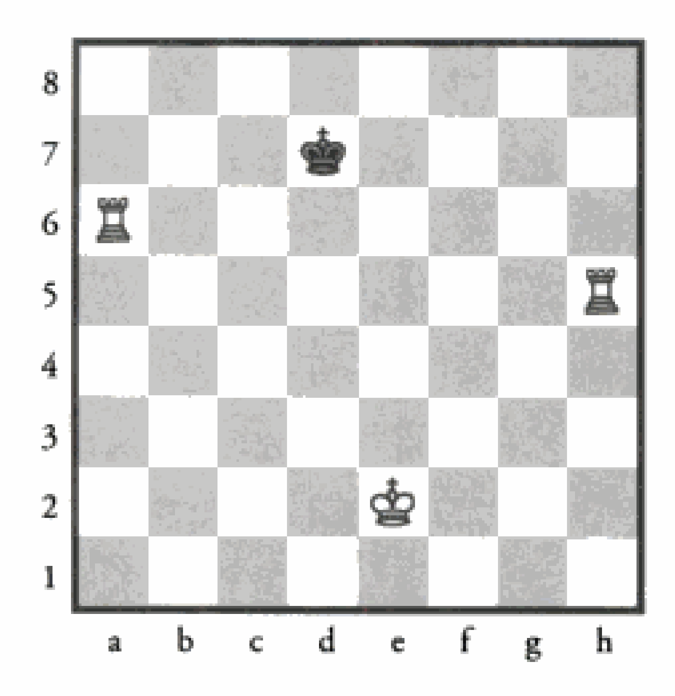
Cuando el rey no puede defenderse de un jaque, se dice que el jaque es jaque mate y termina la partida. El jugador que ha dado jaque mate gana la partida. No importa cuántas piezas haya en el tablero en este momento.

Recuerda siempre que el objetivo de la partida no es capturar todas las piezas, sino dar jaque mate al rey contrario.

Ten en cuenta además que el rey no se captura. El rey, al recibir jaque mate, se rinde y con él todas sus piezas.

DIFERENCIAS ENTRE JAQUE Y JAQUE MATE

55



1. No siempre tu adversario te avisará del jaque; habrás de poner mucha atención. Di todas las jugadas de torre que hacen jaque al rey.

____

____

2. Para llegar a hacer jaque mate hemos de realizar unas jugadas precisas.
Escucha la explicación del profesor y observa cómo se hace el jaque mate al rey.
Escribe cuándo se realiza el jaque mate.

____

____

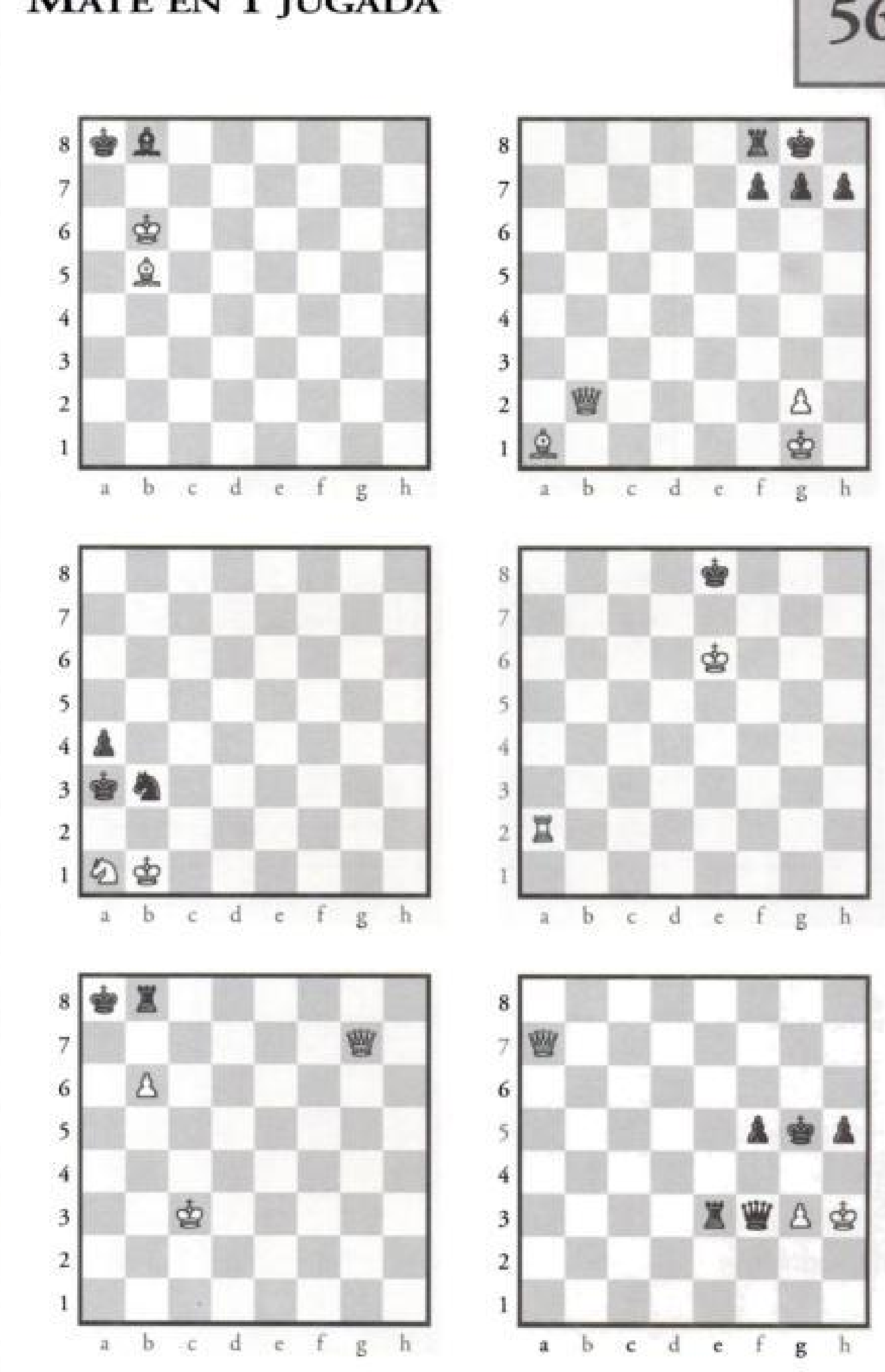
3. ¿Podría ganar el jugador negro en la posición anterior? ¿Por qué?

____

____

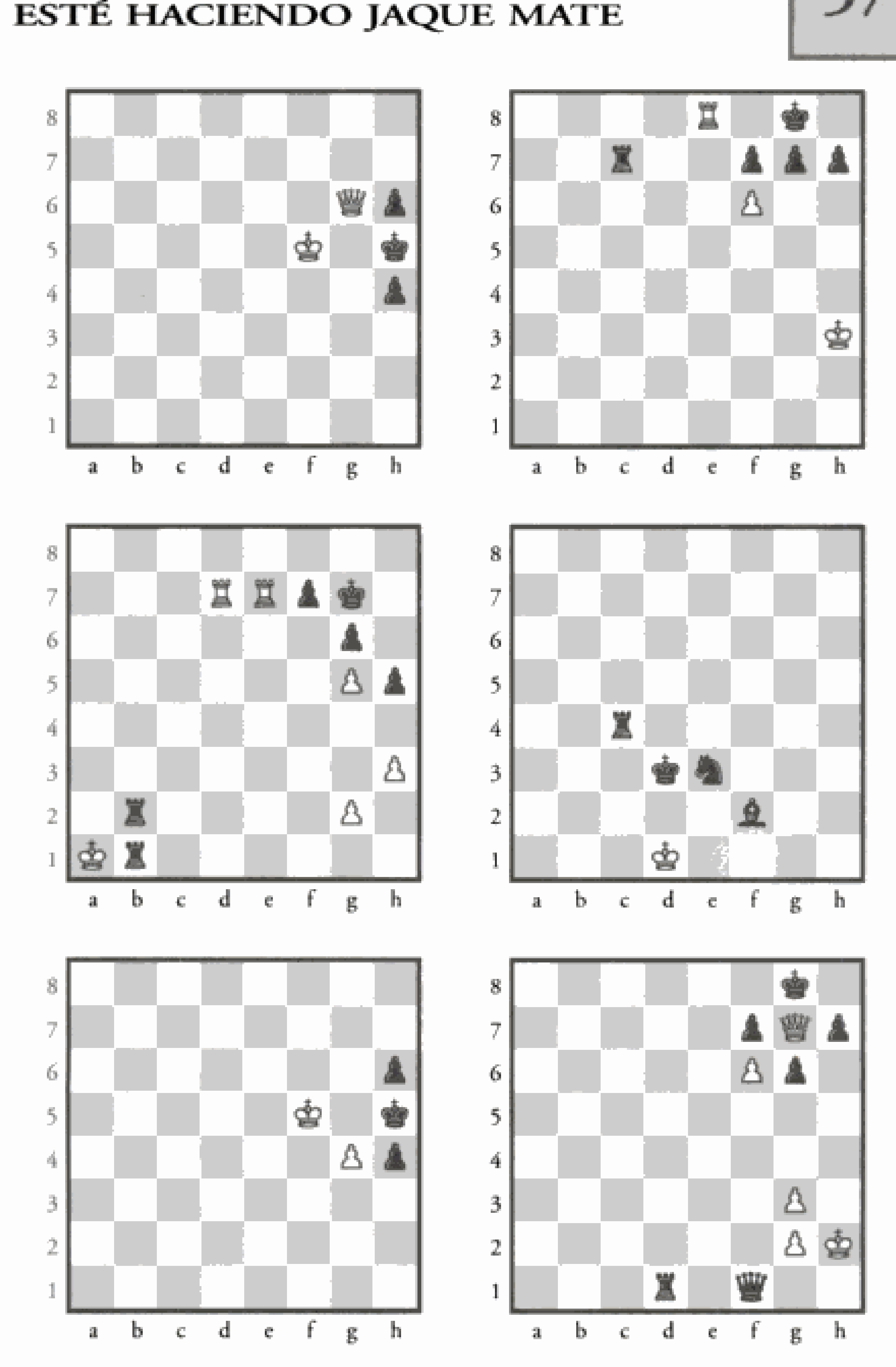
MATE EN 1 JUGADA

56



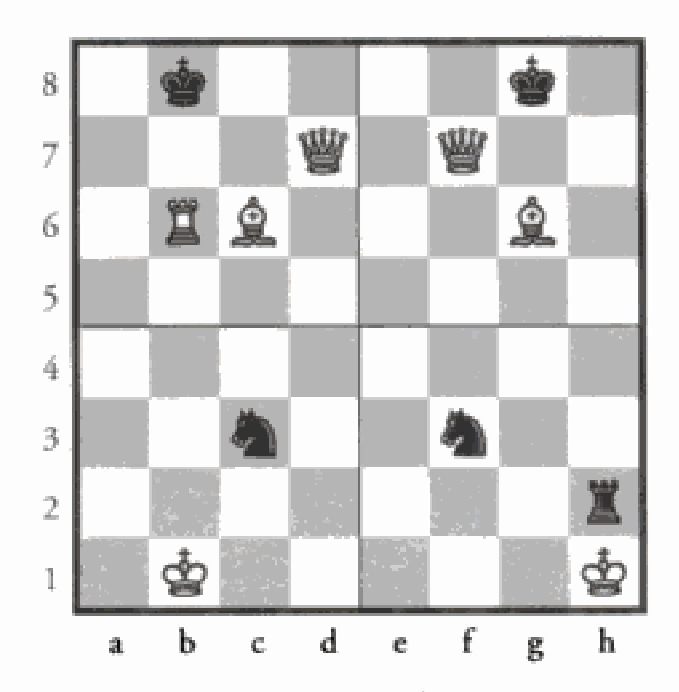
Redondea la pieza que esté haciendo jaque mate

57



Posición de piezas haciendo jaque al rey

58



1. ¿Qué piezas son las que realizan jaque al rey contrario?

___

2. ¿En qué casos es jaque mate?

___

3. Cuando el rey puede escaparse del jaque, indica dónde puede moverse

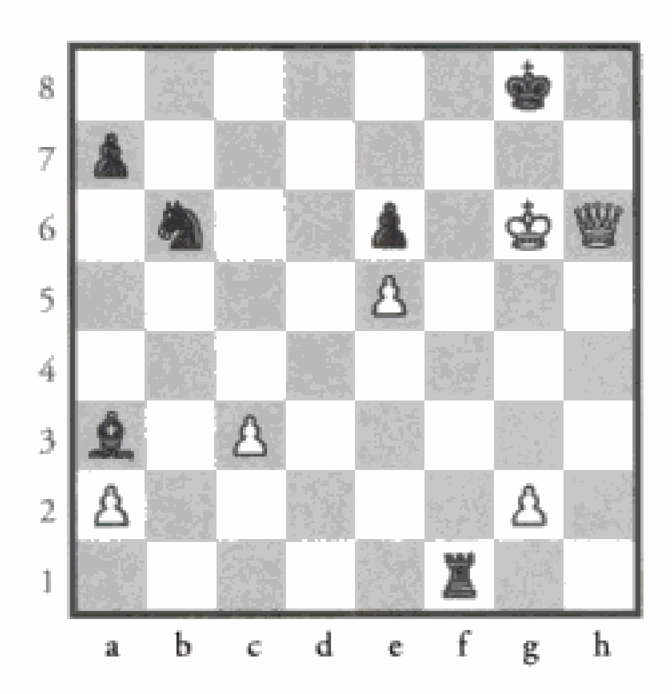
___

4. ¿Por qué es importante que el rey esté siempre protegido?

___

EJERCICIOS. JAQUE MATE

59



Las blancas han jugado Dh6

1. ¿Quién va ganando?

___

2. ¿Qué están amenazando las blancas?

___

3. ¿Las negras pueden evitarlo? ¿Cómo?

___

EJERCICIOS. JAQUE MATE

60

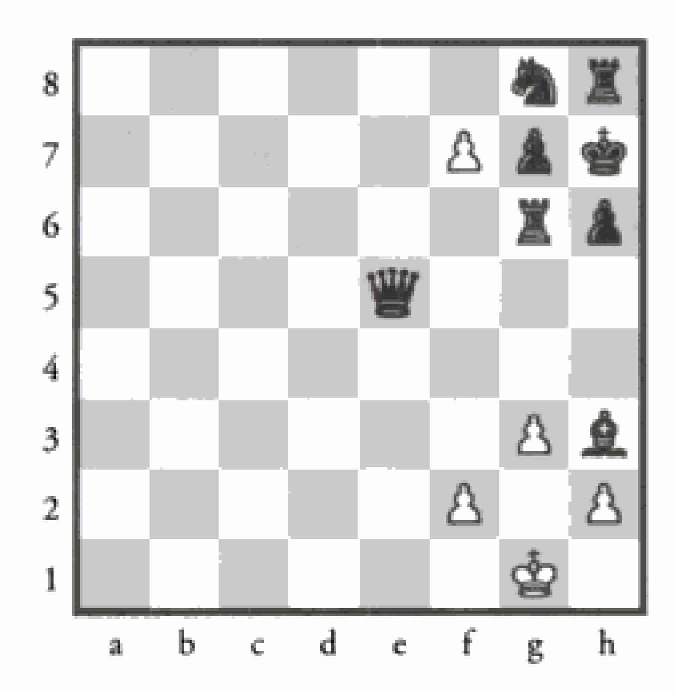


TABLERO 1

Las blancas anuncian mate a su advesario. ¿Es correcto? ____________

EJERCICIOS. JAQUE MATE

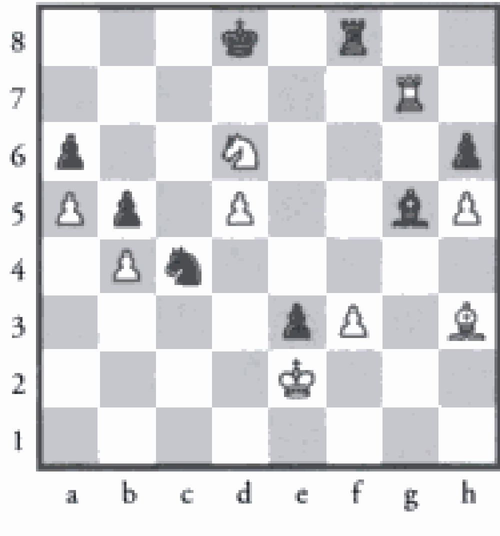
61



1. ¿Cuál es en esta posición la mejor jugada de las blancas?

Ejercicios. Jaque mate

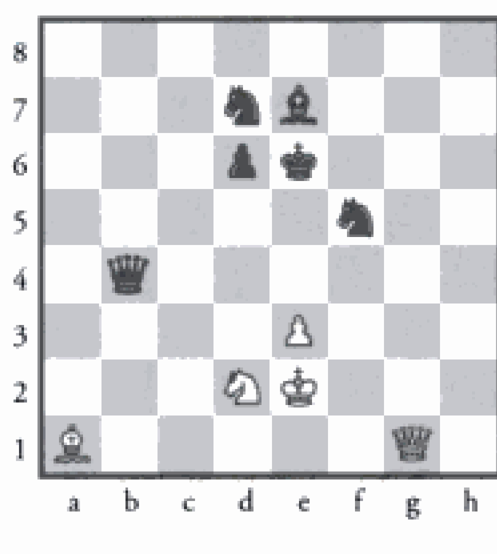
62



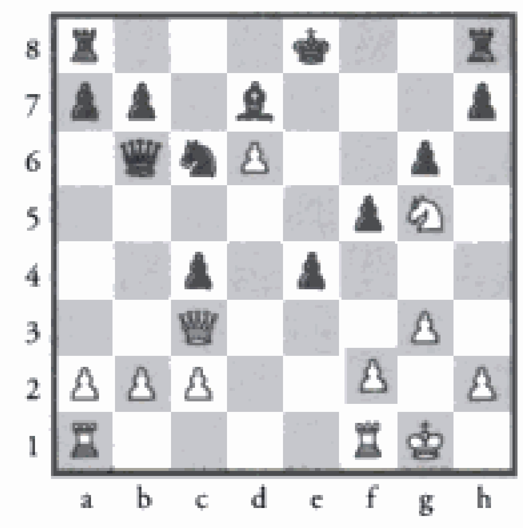
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Juegan blancas.

Tablero 1. ____________________

Tablero 2. ____________________

Tablero 3. ____________________

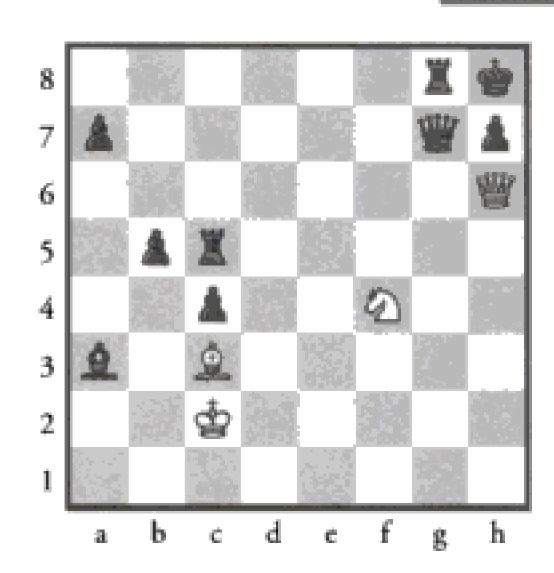
Tablero 4. ____________________

EJERCICIOS. JAQUE MATE

63



Tablero 1



Tablero 2

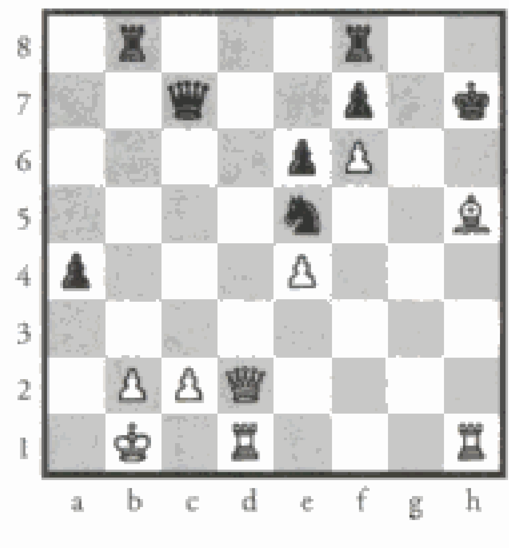
Juegan blancas.

TABLERO 1. ______________________________

TABLERO 2. ______________________________

Ejercicios. Jaque mate

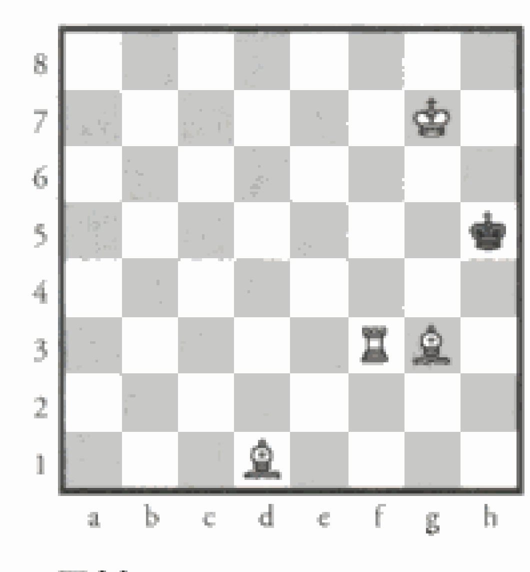
65



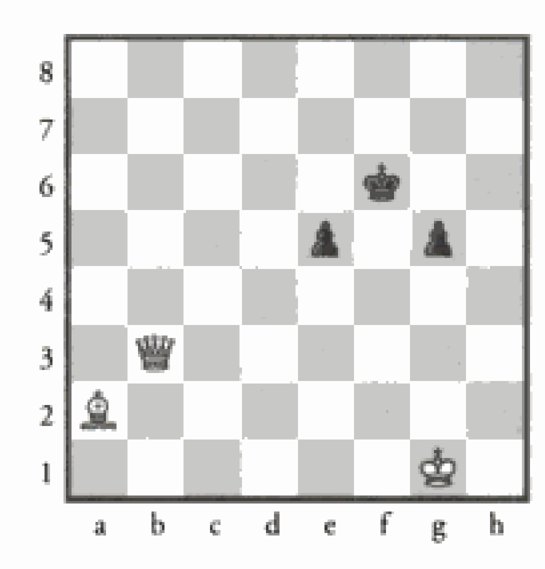
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Juegan blancas.

Tablero 1. ______________________________

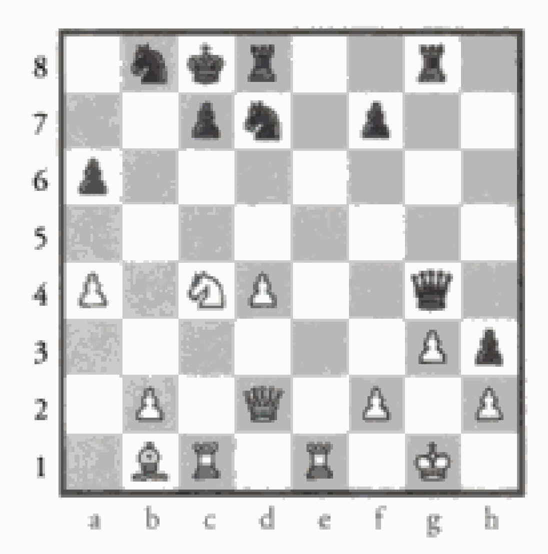
Tablero 2. ______________________________

Tablero 3. ______________________________

Tablero 4. ______________________________

EJERCICIOS. MATES

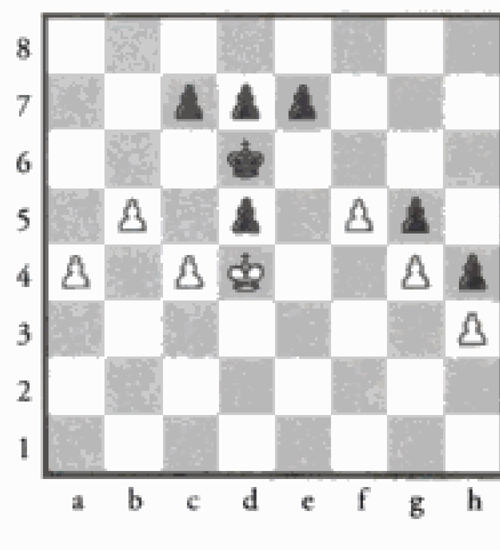
66



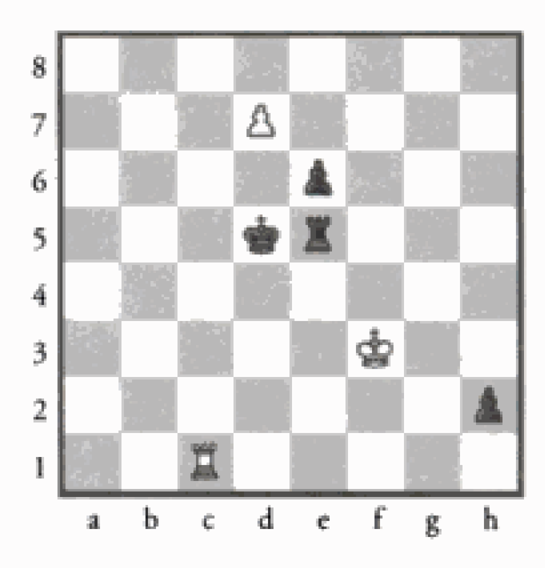
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Juegan blancas. Mate en 1 jugada.

TABLERO 1. ______________________________

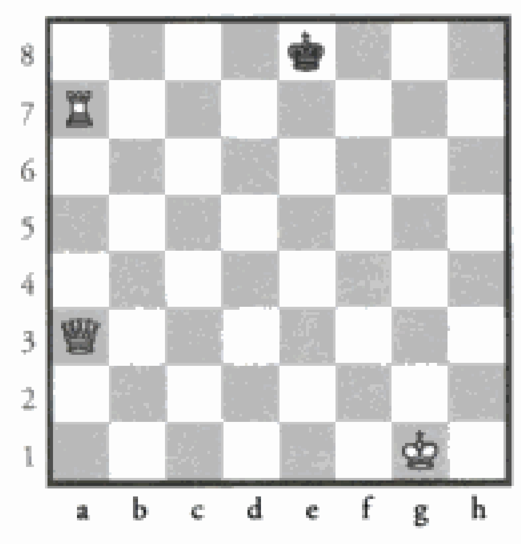
TABLERO 2. ______________________________

TABLERO 3. ______________________________

TABLERO 4. ______________________________

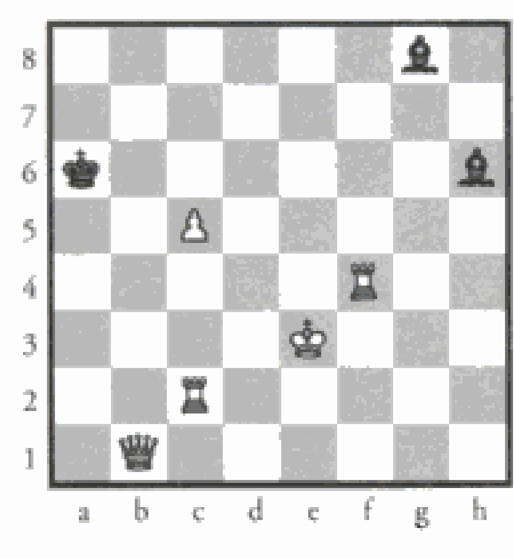
Los mates más usuales

67

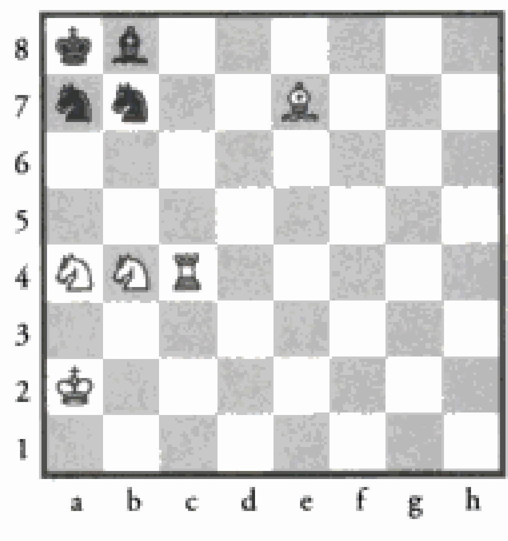


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

1. ¿Qué harías con las blancas para hacer mate en una jugada?

Tablero 1. ______________________________

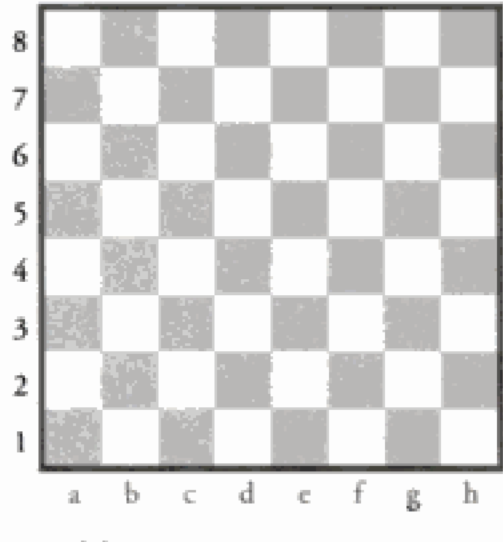
Tablero 2. ______________________________

Tablero 3. ______________________________

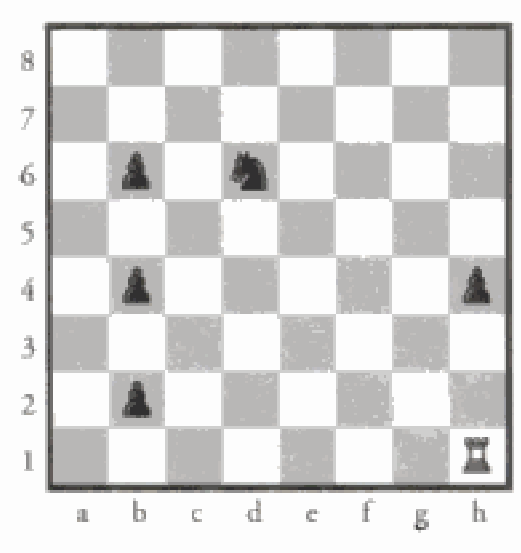
Tablero 4. ______________________________

EL TABLERO: ANOTACIÓN

70



Tablero 1



Tablero 2

TABLERO 1. Coloca en este tablero la posición siguiente:

Blancas: Ca4, Tb1, Dc5, e4, f2, Tf1, g3, Rh2.
Negras: d4, Ae3, Tf8, g7, h7, Dh5, Ah3.

TABLERO 2. Captura con la torre blanca todas las piezas negras con el menor número de jugadas; después escribe todas las jugadas que has hecho (recuerda que en las capturas se utiliza la "x").

1: ____________________ 2: ____________________

3: ____________________ 4: ____________________

5: ____________________

El valor de las piezas

71

Indica si los intercambios siguientes ofrecen una ventaja, una desventaja o una igualdad de material.

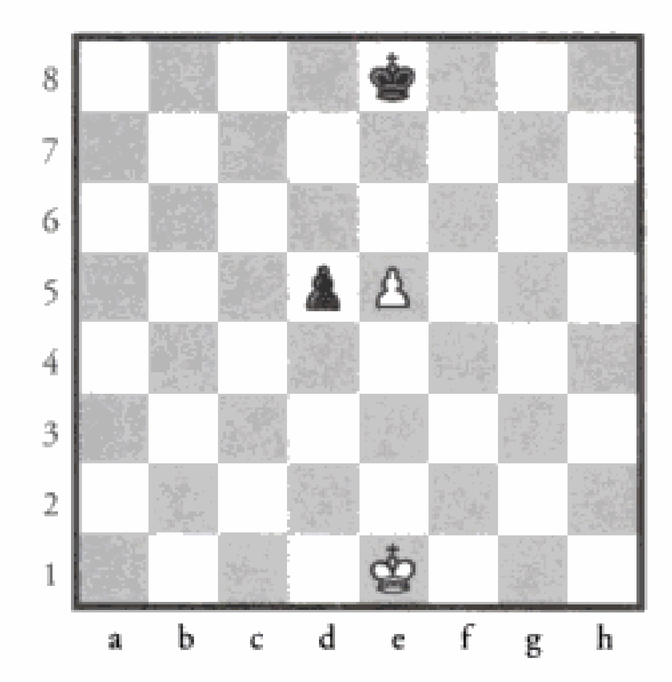
1. Una torre por un caballo y un peón ____________________
2. La dama por dos alfiles y un peón ____________________
3. La dama por dos torres ____________________
4. Un caballo y un alfil por una torre y dos peones ____________________
5. Una torre por cuatro peones ____________________
6. Un alfil por una torre ____________________
7. Un alfil por dos peones ____________________
8. Un alfil y dos caballos por la dama ____________________
9. Una torre y un alfil por la dama ____________________
10. La dama por una torre y tres peones ____________________
11. Un alfil, un caballo y una torre por la dama y un peón ____________________
12. Dos torres por dos alfiles y un caballo ____________________

2° CICLO

8-9 años

La captura al paso

73

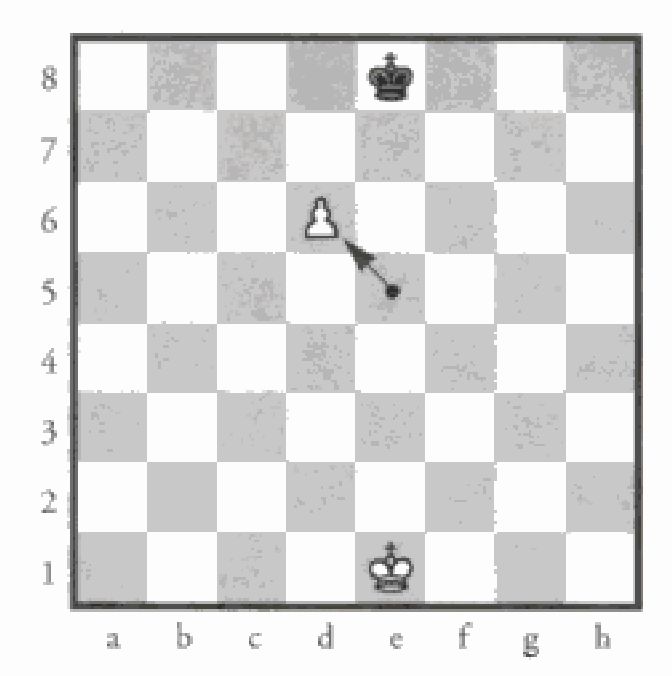


Para aprender cómo se realiza este movimiento especial debes poner, otra vez, mucha atención en los siguientes diagramas.

Tú juegas con las blancas. Las negras acaban de mover, en su última jugada, el peón desde la casilla d7 a la d5. En este momento, tú puedes capturar el peón negro como si hubiera avanzado una sola casilla. Pero si no lo capturas en esta jugada, no puedes hacerlo después.

La captura al paso

74



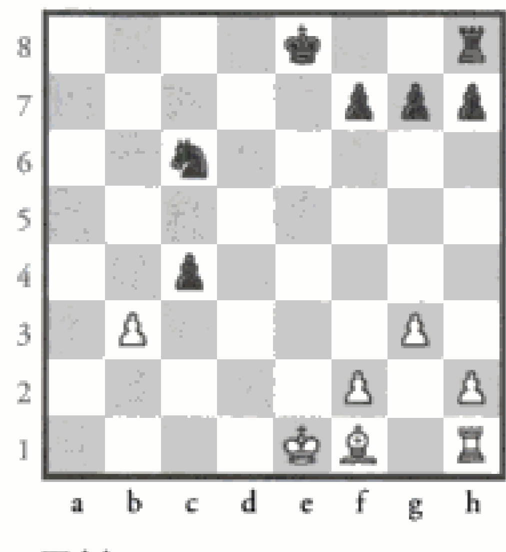
El peón capturado sale del tablero y el que captura se sitúa en la casilla por la que ha pasado su rival.

Se dice que las blancas han capturado al paso. La captura al paso recuerda los torneos medievales. Los peones rivales en columnas contiguas son caballeros que avanzan el uno hacia el otro enarbolando sus lanzas. Al cruzarse corren el riesgo de ser derribados por su rival. Al avanzar un peón dos pasos no logra evitar ese riesgo gracias a la regla de la captura al paso. Pero si no se desea derribar al caballero rival inmediatamente, después ya no es posible hacerlo.

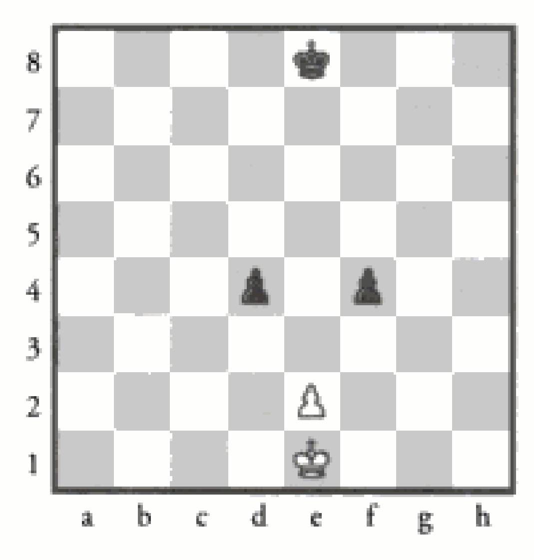
¡RECUERDA! Sólo los peones y entre peones capturan al paso y para capturar hay que hacerlo inmediatamente.

La captura al paso

75



Tablero 1



Tablero 2

Tablero 1

Las blancas avanzan su peón de b a b4. ¿Pueden capturar al paso las negras?

____

____

Tablero 2

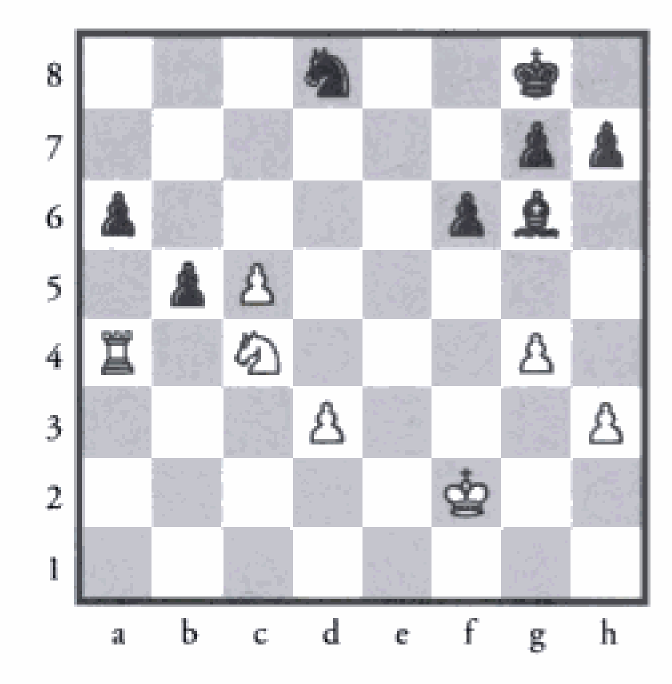
Las blancas avanzan su peón de e dos pasos. ¿Pueden capturar al paso las negras?

____

____

La captura al paso

76



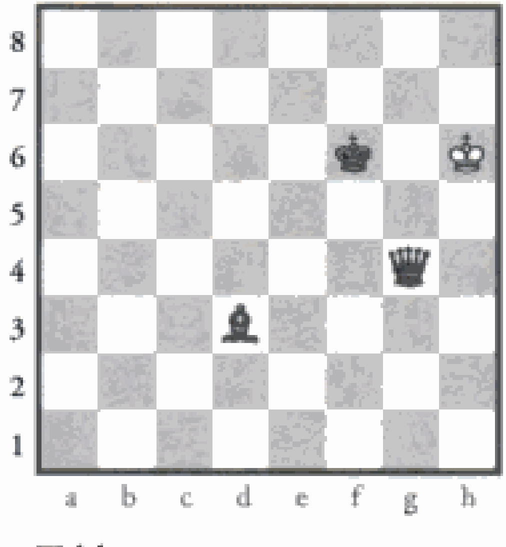
1. Si la última jugada de las negras ha sido avanzar el peón b7 a b5, ¿qué jugada pueden hacer las blancas para no perder pieza?

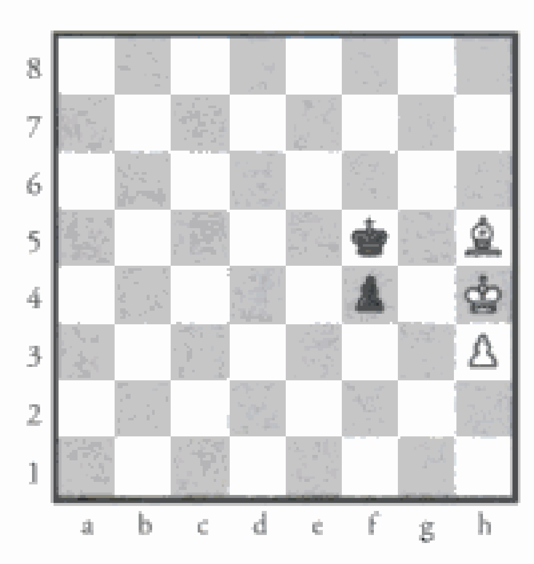
____

____

EL AHOGADO

77


Tablero 1


Tablero 2

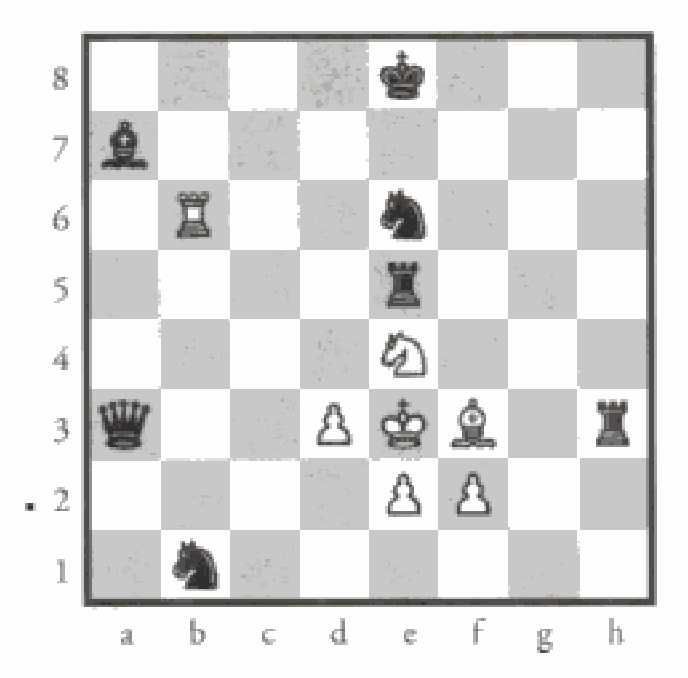
El ahogado es una situación extraña y divertida en una partida de ajedrez. Observa atentamente el ***tablero 1***. Tú tienes las blancas y te toca jugar. ¿Qué puedes hacer?
Tu rey no está en jaque pero quedará en jaque con cualquier jugada que hagas.

¿Estás en jaque mate? No. Tu rey está ahogado y la partida termina en tablas.
Para que sea ahogado, el jugador que le toca jugar no puede mover el rey, ni tampoco ninguna otra pieza.

Tablero 2
Tú tienes las blancas. Tu rey no está en jaque y no puede moverse a ninguna parte. ¿Estás ahogado? No. Puedes mover tu alfil. La partida continúa.

El ahogado

78

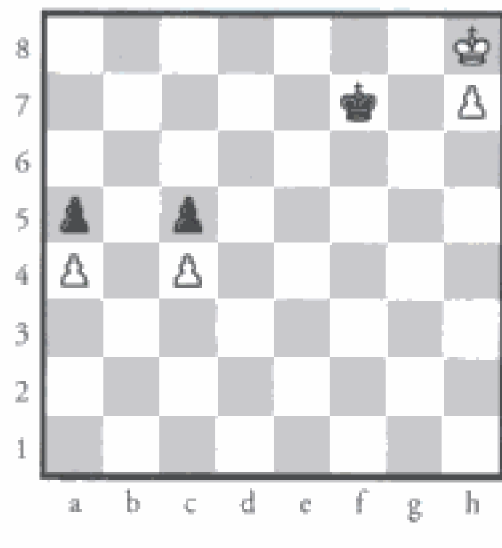


Observa con cuidado el diagrama y busca una jugada posible para las blancas. A pesar de tener muchas piezas en el tablero, las blancas no pueden hacer ninguna jugada sin dejar a su rey en jaque. Es ahogado y la partida termina en tablas.

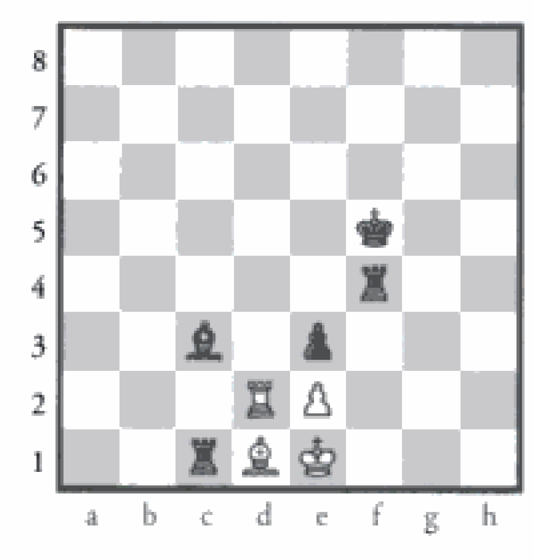
¿Cuál es la diferencia entre el jaque mate y el ahogado? En el jaque mate el rey está amenazado y no puede defenderse, entonces debe rendirse. Pero no se puede obligar al rey a rendirse sin estar amenazado, esperando que él se ponga en peligro por su propio pie; sería como ejecutarlo por la espalda.

El ahogado

79



Tablero 1



Tablero 2

1. Juegan blancas. Comenta si las blancas estan en jaque mate o en ahogado.

Tablero 1

___

___

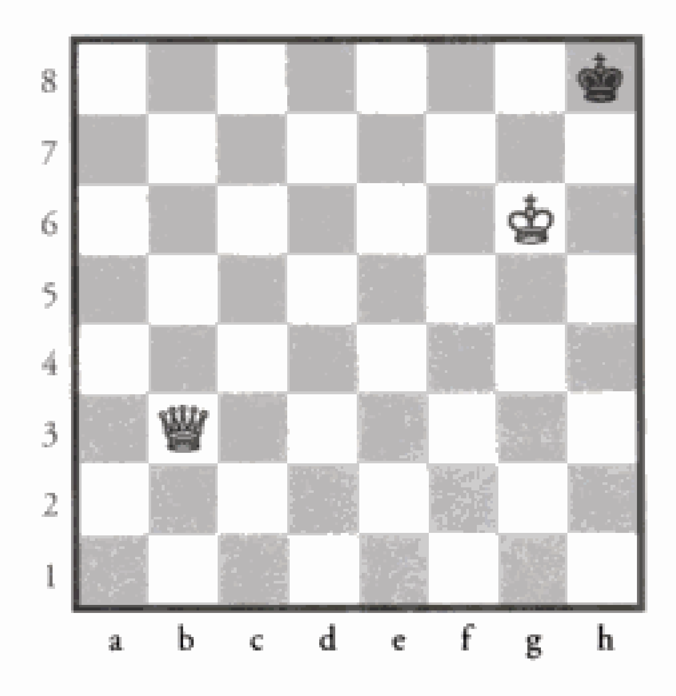
Tablero 2

___

___

El ahogado

80



Tablero 1

Tú llevas blancas y mueves tu dama. ¿Qué pasa si la pones en f7?; ¿y la pones en b8?; ¿y la pones en b7? Di cuál de estas tres jugadas es buena, cuál mala y cuál indiferente.

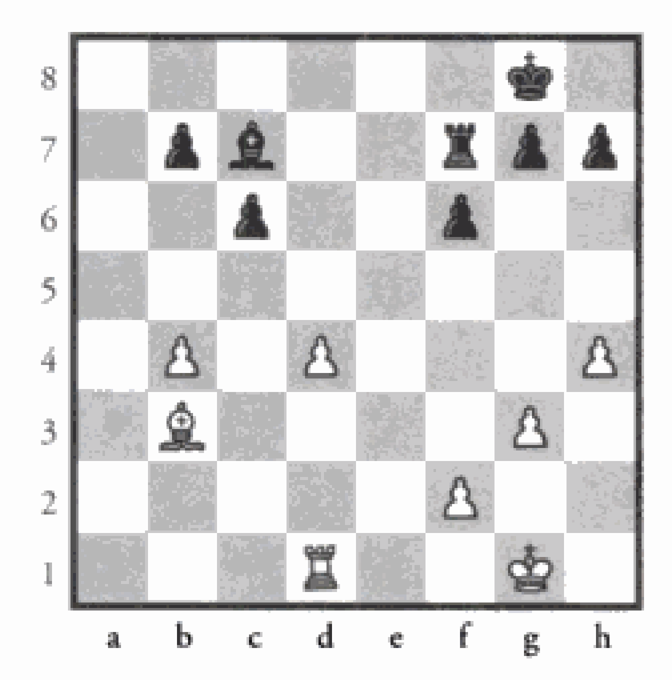
Df7: ______________________________

Db8: ______________________________

Db7: ______________________________

La clavada

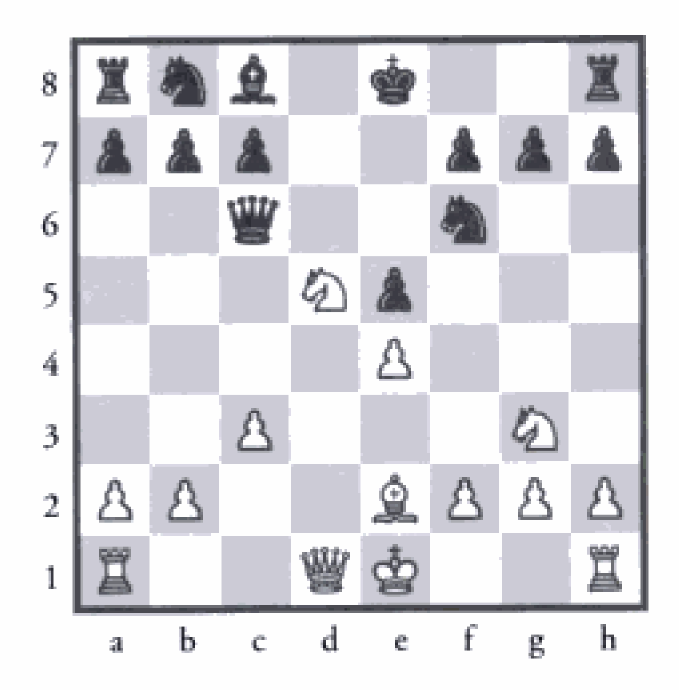
81



La **clavada** es una de las situaciones que con más frecuencia aparecen sobre el tablero, y da lugar a innumerables combinaciones.
Se produce cuando una pieza no puede jugar (o tiene dificultades para hacerlo) por estar en línea con otras dos: una de su bando, situada detrás de ella y otra enemiga.
La clavada es puramente lineal, de modo que rey, caballo y peón no pueden ejercer la clavada, pero sí todas las demás piezas.
Una clavada es absoluta cuando la pieza clavada cubre a su rey. Esto significa que la pieza **no** puede moverse (o que sólo puede hacerlo sobre la línea de ataque). Es relativa, cuando detrás de ella está situada cualquier otra pieza, lo que no impide teóricamente jugar a la pieza clavada, aunque eso suponga perder material.
En este diagrama, el alfil blanco ejerce una clavada absoluta sobre la torre de f7, que no puede moverse por cubrir a su rey. Al no existir ninguna posibilidad de taponar la acción del alfil, es inevitable que se pierda la torre por el alfil.

La clavada

82

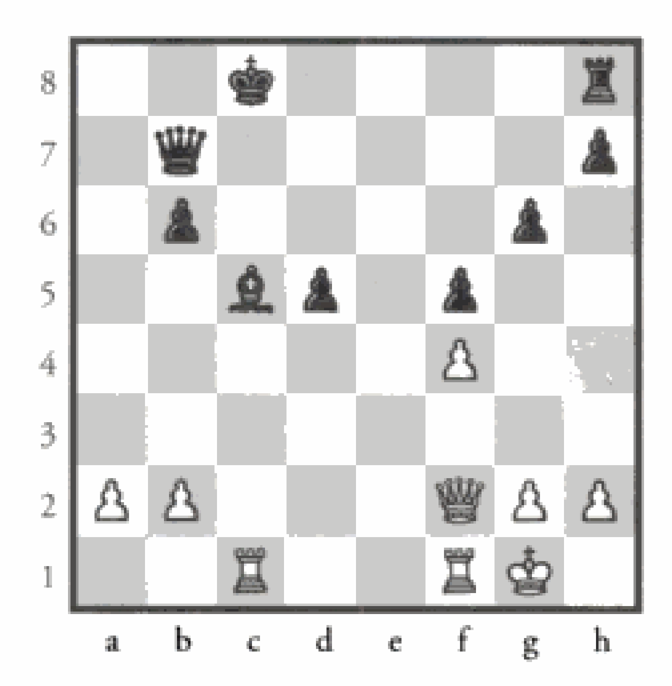


En el diagrama las blancas ganan con una combinación muy simple:

1. Ab5! (clavada absoluta: la dama sólo podría jugar a d7 o capturar el alfil).
2. ... Dxb5 (la dama negra ha sido atraída a un jaque doble)
3. Cxc7+ y 3.Cxb5.

La clavada

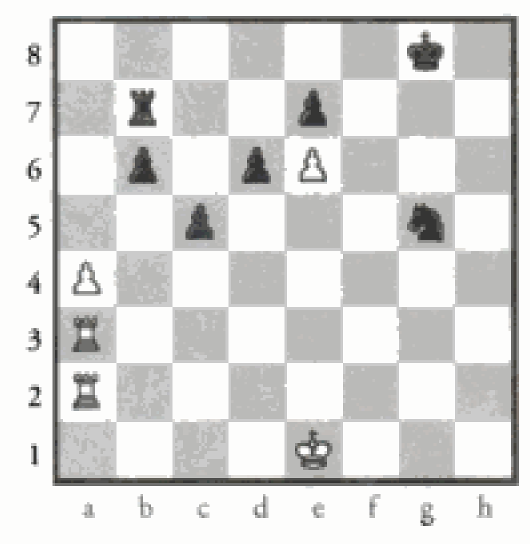
83



En esta posición tenemos un caso de doble clavada. El alfil negro ejerce una clavada absoluta sobre la dama blanca, puesto que detrás de ella se encuentra el rey.
A su vez el alfil negro no podrá comer la dama blanca porque está clavado por la torre blanca de c1.

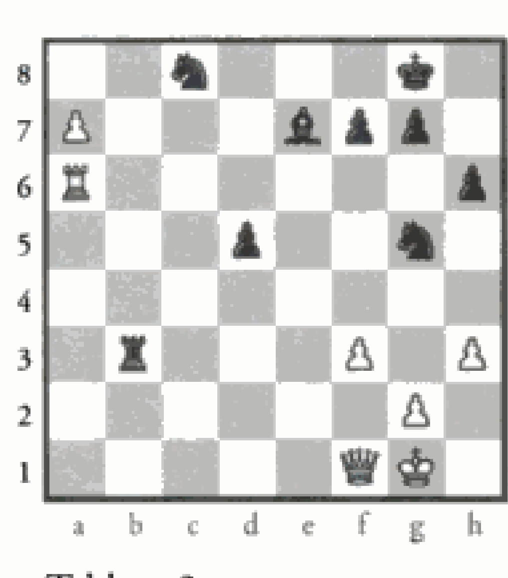
La clavada

84



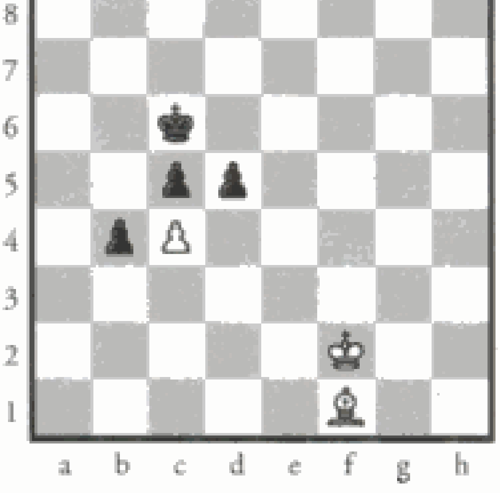
Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3





Tablero 4

Juegan blancas.

1. ¿Qué jugada harías en cada tablero para llevar a término una clavada?

Tablero 1. ____________________

Tablero 2. ____________________

Tablero 3. ____________________

Tablero 4. ____________________

La clavada

85



Tablero 1

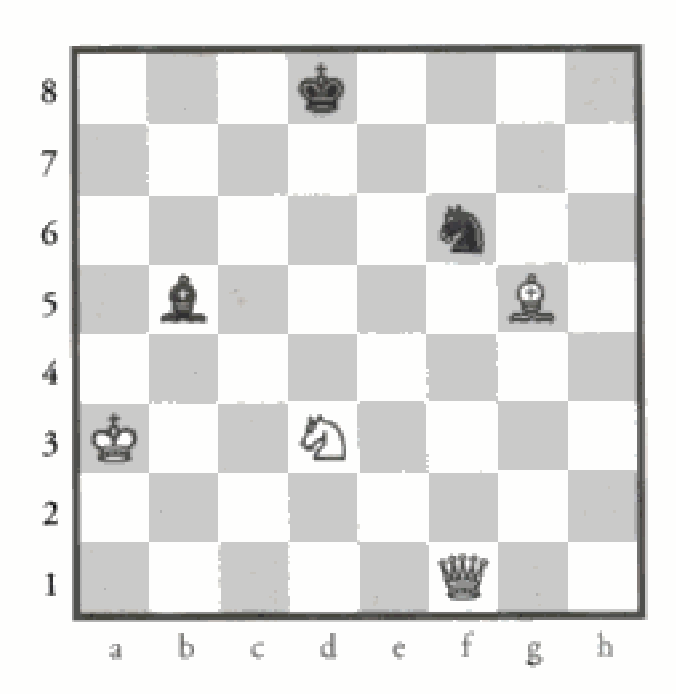
Tablero 2

Tablero 1. Juegan blancas.

Tablero 2. Juegan blancas.

LA CLAVADA: ABSOLUTA Y RELATIVA

86



1. ¿Qué es una clavada?

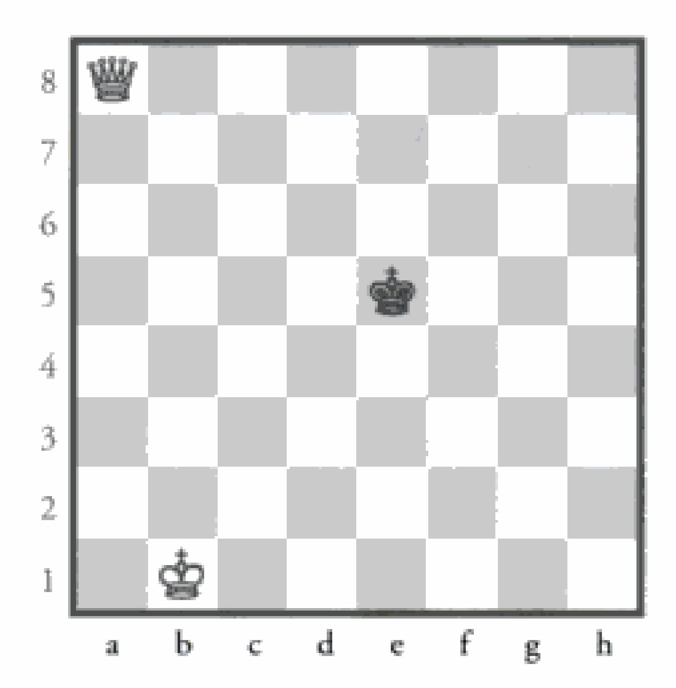
2. ¿Qué diferencias hay entre una clavada absoluta y una relativa?

3. En la posición hay dos clavadas de caballos. ¿Cuál es absoluta y cuál es relativa?

4. ¿Cuáles son las maneras de deshacerse de una clavada?

Mates básicos:
rey y dama contra rey

87



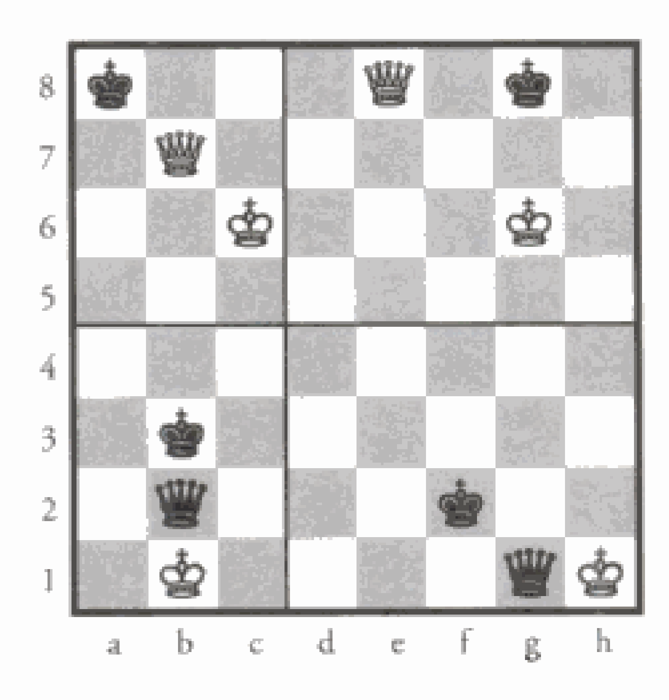
Éste es el más fácil de los jaques mates (o mates) básicos o elementales, dada la gran fuerza de la dama. El método consiste en llevar el rey del bando débil a la banda (una de las cuatro líneas de los bordes; es decir, columnas a y h, primera y octava filas). Allí, con la ayuda de su rey, la dama le dará mate.

Hay varios métodos para dar mate con rey y dama; proponemos el más fácil de recordar, que consiste en ir arrinconando el rey débil, y avanzando con el rey fuerte, hasta conseguir reducir al mínimo el número de casillas disponibles para aquél.

Este mate se da siempre en la banda.

MATES BÁSICOS:
REY Y DAMA CONTRA REY

88



1. Observa las cuatro posiciones del ejemplo. ¿Son todas jaque mate?

____

____

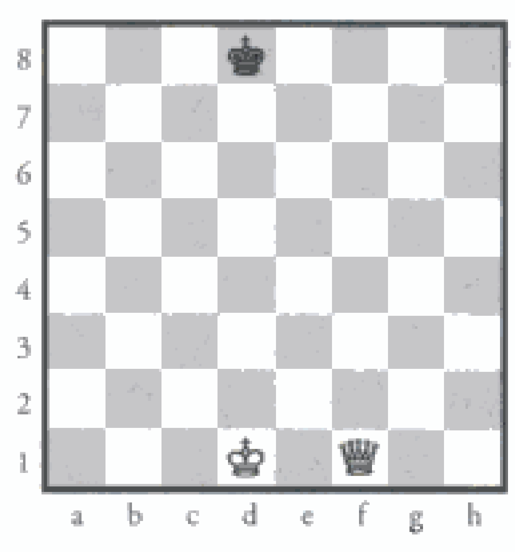
2. ¿Por qué es tan fácil hacer jaque mate con la dama?

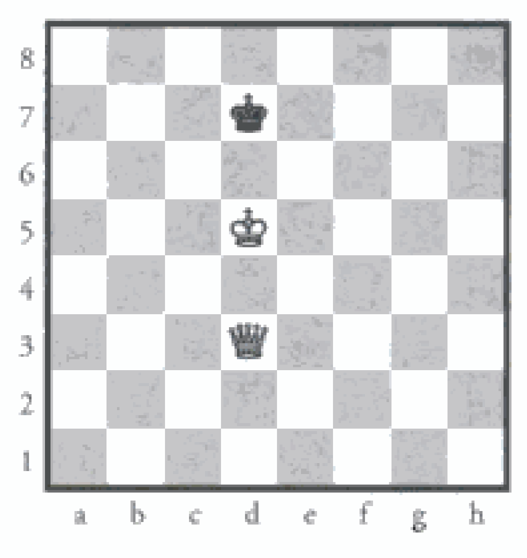
____

____

MATES BÁSICOS: REY Y DAMA CONTRA REY

89


Tablero 1


Tablero 2

1. ¿Qué jugadas necesitas para hacer mate en las posiciones siguientes?

TABLERO 1

____

____

TABLERO 2

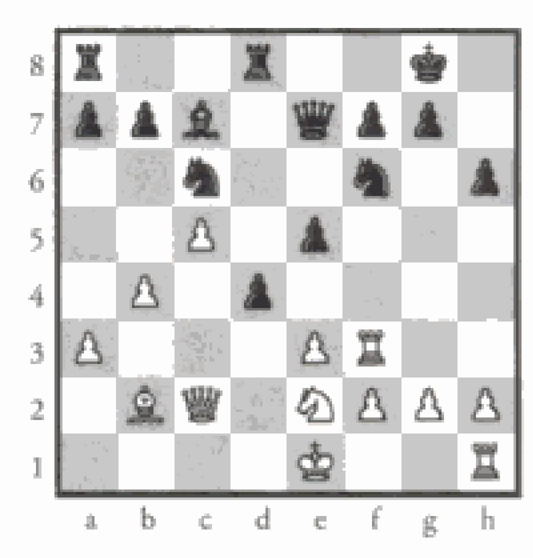
____

____

El ataque doble

90


Tablero 1


Tablero 2

Este tipo de ataque –ataque simultáneo de una pieza a dos piezas adversarias– es algo esencial en ajedrez. Este ataque es económico y provechoso.

Tablero 1. Juegan blancas.

____

____

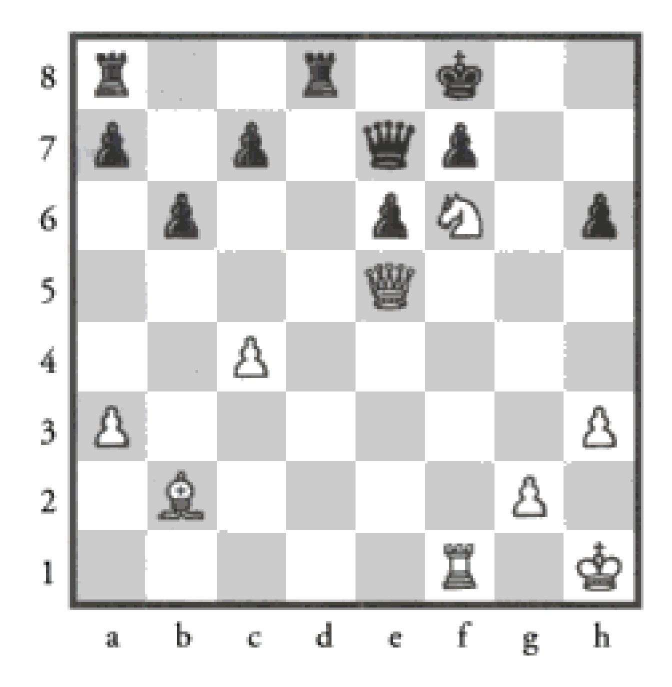
Tablero 2. Juegan negras.

____

____

El ataque a la descubierta

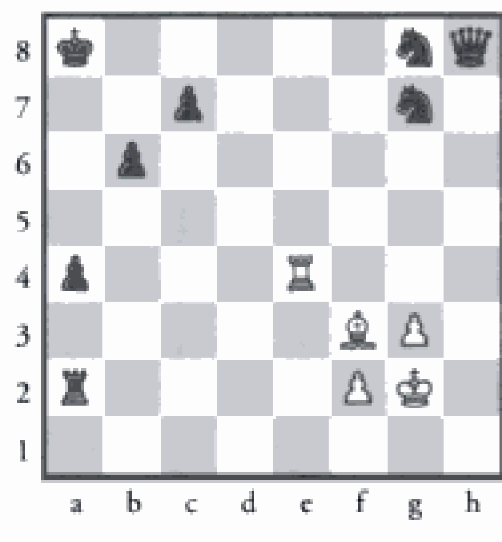
91



El ataque doble al descubierto es muy potente.
Se produce cuando una pieza al efectuar una jugada de amenaza deja libre la acción de otra pieza propia, la que a su vez representa otra amenaza para el contrario. Esto supone que con una sola jugada se plantean dos amenazas a la vez. Muy frecuentemente resulta imposible parar ambas amenazas.

Juegan blancas ____

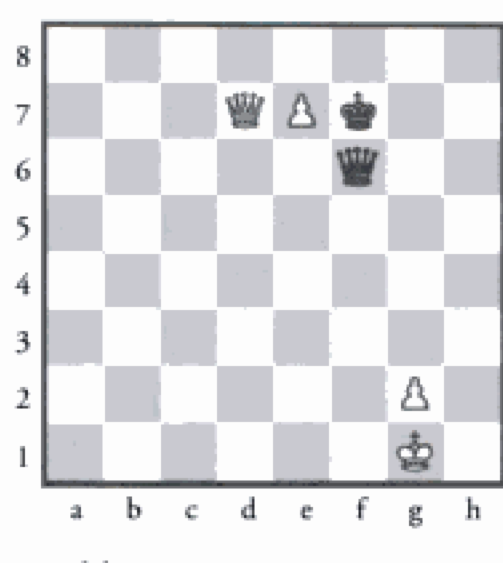
Ataque a la descubierta



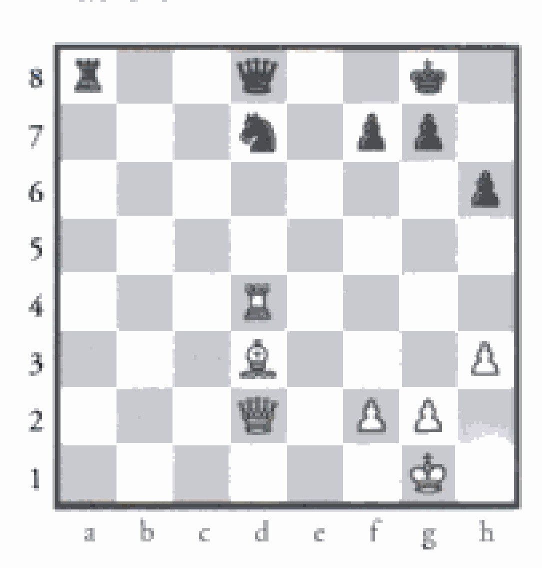
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

1. Anota para cada diagrama en qué jugada llevarías a término una descubierta.

Tablero 1. ______________________________

Tablero 2. ______________________________

Tablero 3. ______________________________

Tablero 4. ______________________________

LA APERTURA: PRINCIPIOS BÁSICOS

93

Se trata de movilizar todas las piezas de acuerdo con estos principios fundamentales:

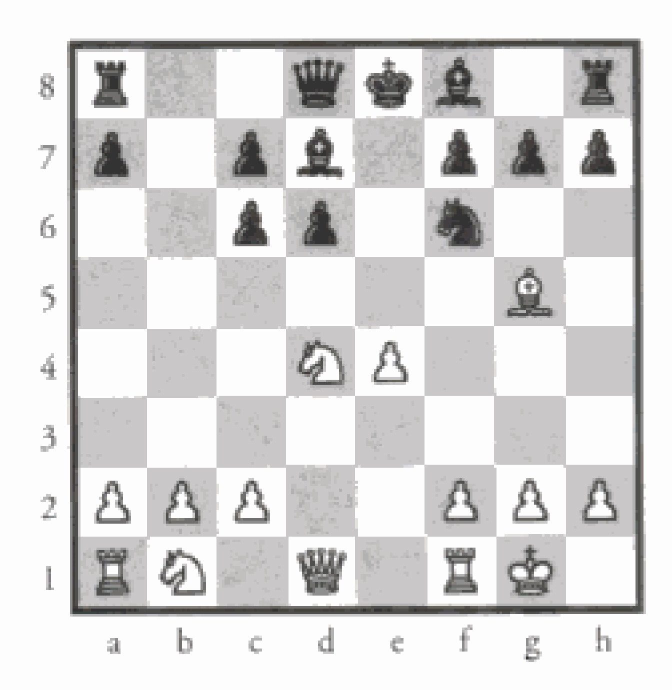
1. Rápido desarrollo.
2. Lucha por lograr el control del centro.
3. Seguridad del rey.

Se llama **desarrollo** precisamente a la movilización de las piezas. Es lógico que las piezas deben salir de sus posiciones iniciales y situarse en casillas activas, desde donde podrán tomar parte en la lucha que va a producirse.

La lucha por el centro es fundamental porque desde esa zona las piezas controlan mayor número de casillas y tienen más movilidad para intervenir en cualquier ataque.

La apertura: principios básicos

94



1. ¿Cuál de los dos bandos se encuentra más desarrollado? Razona tu respuesta.

____

____

____

2. ¿Encuentras piezas clavadas?

____

____

3. Juegan negras. De estas posibles jugadas, ¿cual escogerías y por qué?

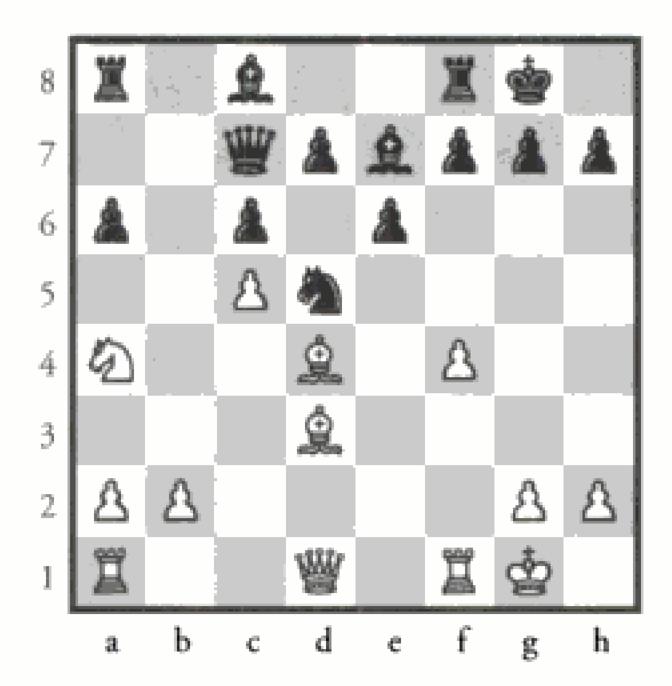
a) 1. ... Ae7: _______________________________

b) 1. ... Db8: _______________________________

c) 1. ... h6: _______________________________

La apertura: principios básicos

95



El objetivo final de toda partida de ajedrez es hacer mate al rey contrario. Para conseguirlo, una vez finalizada la apertura se ha de establecer un plan estratégico para atacar al rey enemigo. Habriamos de evaluar la posición del rey enemigo: si se ha enrocado por nuestro lado o en el contrario. Los ataques que se efectuan en cada caso son diferentes. Cuando el rey enemigo está bien protegido no es fácil hacerle salir. Juegan blancas. Observa estas jugadas:

1. Cb6, Cxb6?? ¿Por qué es mala esta jugada?

   ____

2. Axh7+, Rxh7. ¿Qué pasaría si se jugara 2. ... Rh8?

   ____

3. Dh5+, Rg8; 4. Axg7, Rxg7. ¿Crees que el rey negro se ha salvado del peligro?

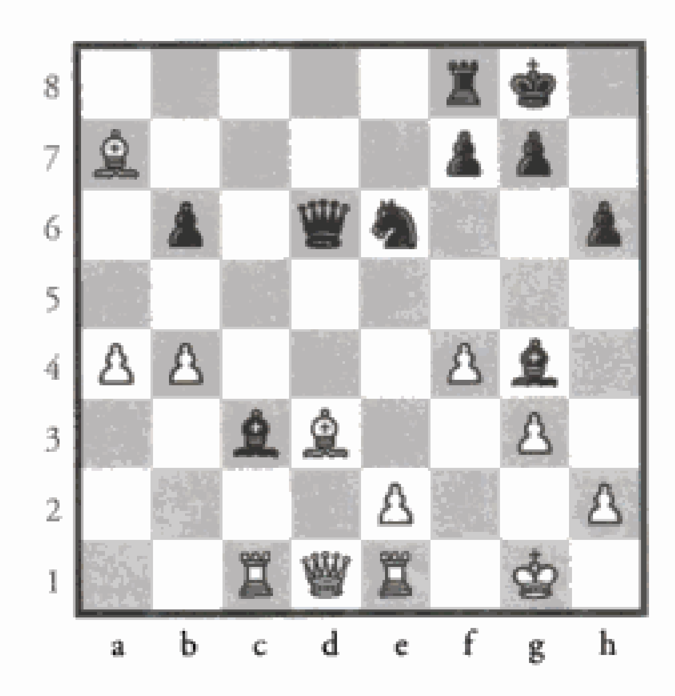
   ____

4. Dg4+, Rh7; 6. Tf3, Axc5+; 7. Rh1. ¿Quién ganará la partida y por qué razón?

   ____

EJERCICIOS: EL JAQUE DOBLE Y EL JAQUE A LA DESCUBIERTA

96



1. ¿Qué es el ataque doble? ¿Qué es un ataque a la descubierta?

____

____

____

____

2. En la posición juegan las blancas. ¿Qué jugada harías para ganar la dama negra?

____

____

3. Después de ganar la dama, ¿cómo queda el reparto de fuerzas en el tablero? ¿A quién crees que le es favorable?

____

____

Repaso de temas anteriores

97

1. ¿Cuáles son las tres reglas básicas de la apertura?

____

____

____

2. ¿Qué casillas forman el centro del tablero?

____

3. ¿El centro ampliado a veces se llama también "el centro"?

____

4. ¿Qué casillas están a la vez en el flanco de rey y en el centro?

____

5. Di si las casillas siguientes están en el centro, al flanco de la dama o al flanco del rey.

   a4: ____________________ c4: ____________________
   d3: ____________________ h6: ____________________
   g5: ____________________ c7: ____________________

6. Reproduce las partidas siguientes prestando especial atención al tema del desarrollo.

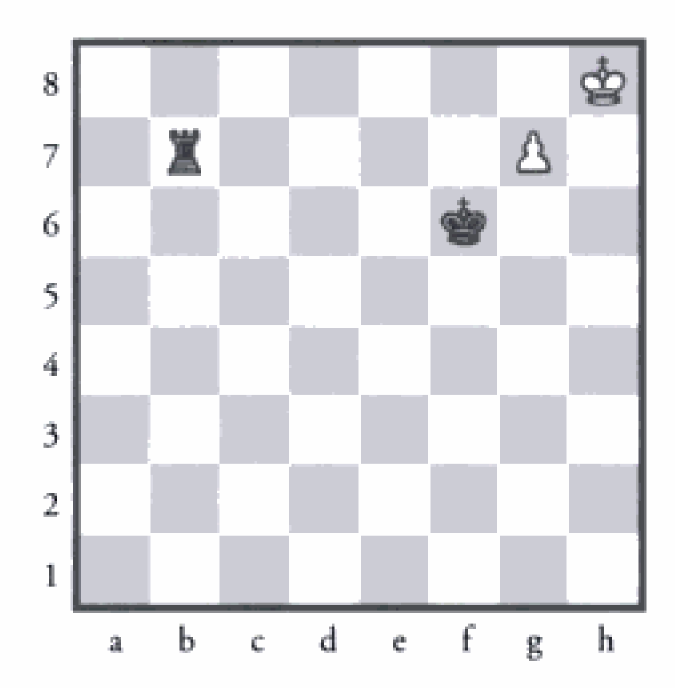
   1. e4,e5 2. d4, exd4 3. c3, dxc3 4. Ac4, cxb2 5. Axb2, Ab4+ 6. Cd2, Dg5 7. Cgf3, Dxg2 8. Tg1, Axd2+ 9. Re2, Dh3 10. Dxd2, Cf6 11. Axf7+, Rd8 12. Txg7, Cxe4 13. Dg5+, Cxg5 14. Af6++

   1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ac4, Ac5 4. Axf7+, Rxf7 5. Cxe5+, Cxe 6. Dh5+, g6 7. Dxe5, d6 8. Dxh8, Dh4 9. 0-0, Cf6 10. c3, Af5 11. Dxa8, Cg4 12. h3, Axf2+ 13. Rh1, Dxh3+ 14. gxh3, Axe4++

   1. e4, e5 2. Cf3, Df6 3. Ac4, Dg6 4. 0-0, Dxe4 5. Axf7+, Re7 6. Te1, Df4 7. Txe5+, Rxf7 8. d4, Df6 9. Cg5+, Rg6 10. Dd3+, Rh5 11. g4+, Rxg4 12. Dh3++

Tablas por ahogado

98



1. Esta posición es muy sencilla. Juegan negras. Vemos que las negras tienen una torre y las blancas tienen un peón a punto de coronar. ¿Qué jugada harías con las negras para evitar la coronación?

____

____

2. El peón blanco tiene la defensa del rey y le atacan una torre y un rey negro. ¿Se puede capturar el peón blanco? ¿Observas después de la captura alguna cosa extraña?

____

____

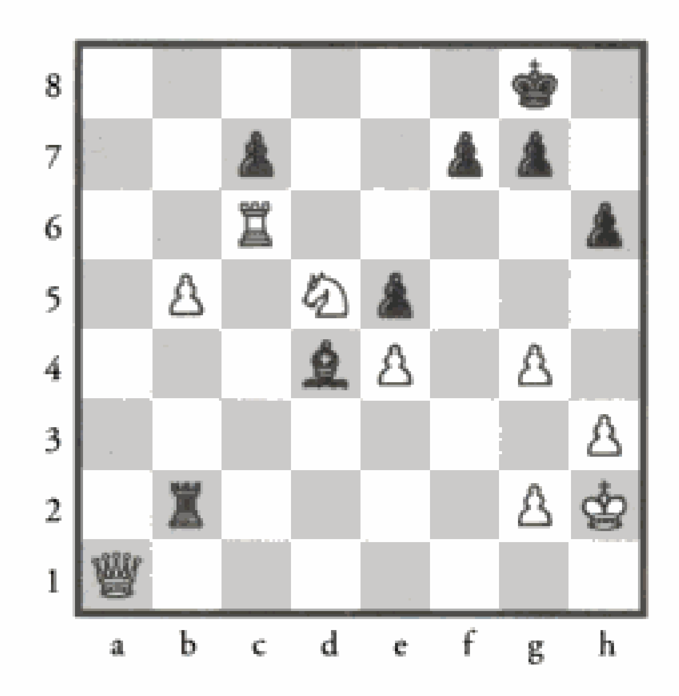
3. ¿En general, qué diferencia encuentras entre el ahogado y el jaque?

____

____

Ejercicios. El jaque doble y el jaque a la descubierta

99



1. ¿Cuántos jaques pueden hacer las negras?

   ____

2. ¿Cuántas piezas sin defender pueden capturar las negras?

   ____

3. Sin tener en cuenta la posición, ¿quién crees que tiene ventaja?

   ____

4. Escoger la mejor jugada: a) 1. ... Txb5 b) 1. ... Txg2+ c) 1. ... Ag1+
5. ¿Cuántos jaques pueden hacer las blancas?

   ____

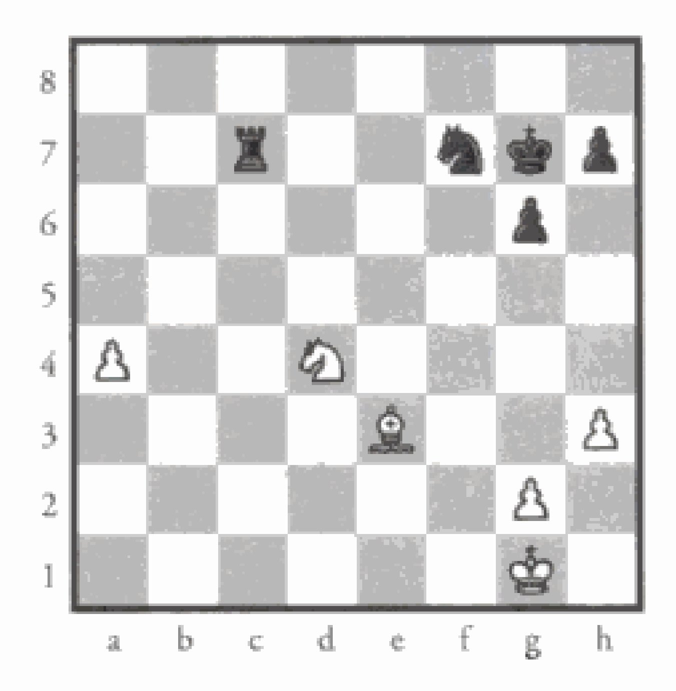
6. ¿Qué piezas negras sin defender pueden ser capturadas por las blancas?

   ____

7. Escoger la mejor jugada: a) 1. Da8+ b) Txc7 c) Cxc7

EJERCICIOS. EL JAQUE

100



1. ¿Cuántos jaques pueden hacer las blancas? ¿Cuáles son buenos y cuáles malos?

2. ¿Cuántos jaques pueden hacer las negras?

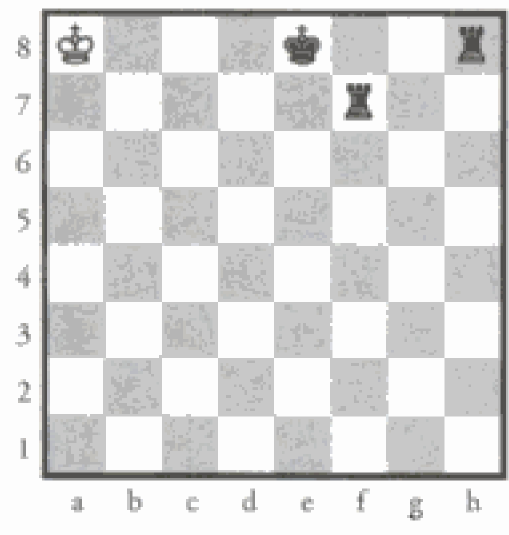
3. Cuando un caballo hace jaque al rey, ¿es posible interponer una pieza o peón entre el caballo y el rey amenazado?

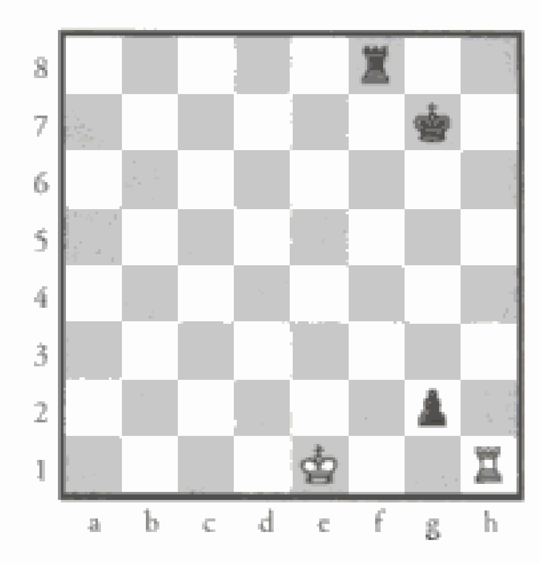
4. Después de que las blancas jueguen su mejor jaque, enumerar todas las posibles respuestas de las negras.

5. En la posición que se presenta juegan las blancas. ¿Quién crees que se encuentra en mejor posición? ¿Por qué?

Repaso

101


Tablero 1


Tablero 2

1. ¿Cuál es la diferencia entre el mate y el ahogado?

____

____

2. ¿Cuál es el mayor número de casillas a las que puede jugar un alfil?

____

3. Tablero 1. ¿Pueden las piezas negras hacer mate en una jugada?

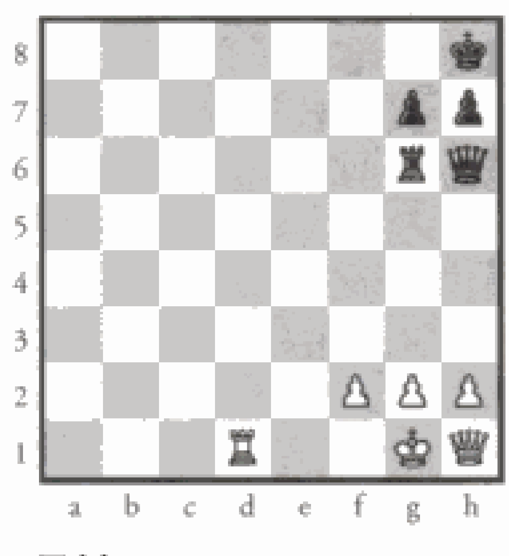
____

4. Tablero 2. ¿Por qué no es posible el enroque corto de las blancas?

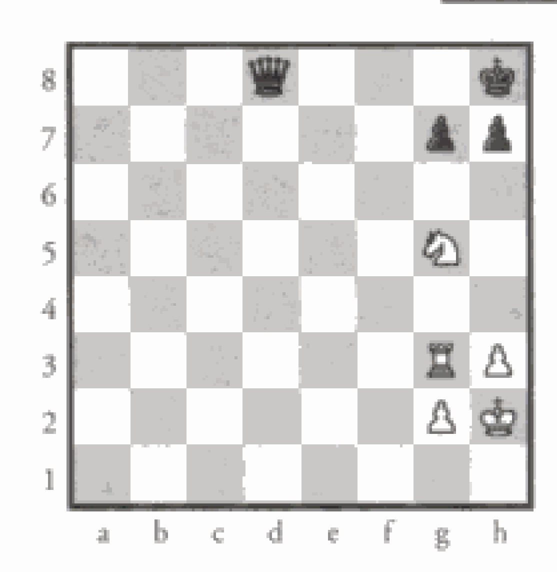
a) Porque lo impiden la torre y el peón negros.
b) Porque lo impide la torre.
c) Porque lo impide el peón.
d) El enroque corto de las blancas sí que es posible.

Valoración de las piezas

102



Tablero 1



Tablero 2

Tablero 1. Juegan blancas. ¿Qué pieza es la más valiosa en esta posición? ¿Por qué?

a) La torre blanca b) La dama negra c) La dama blanca

____

____

Tablero 2. Juegan blancas. ¿Qué pieza es la más valiosa en esta posición? ¿Por qué?

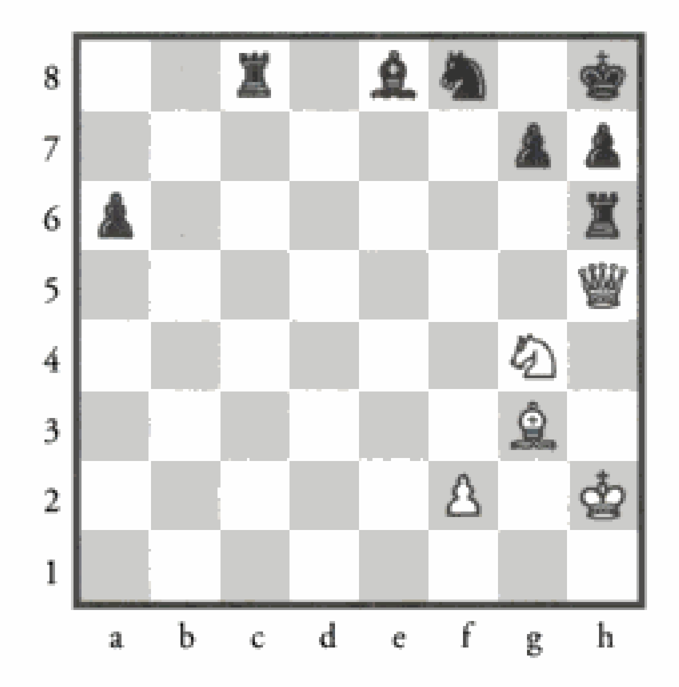
a) La dama negra b) La torre blanca c) El caballo blanco

____

____

Recordatorio de temas anteriores

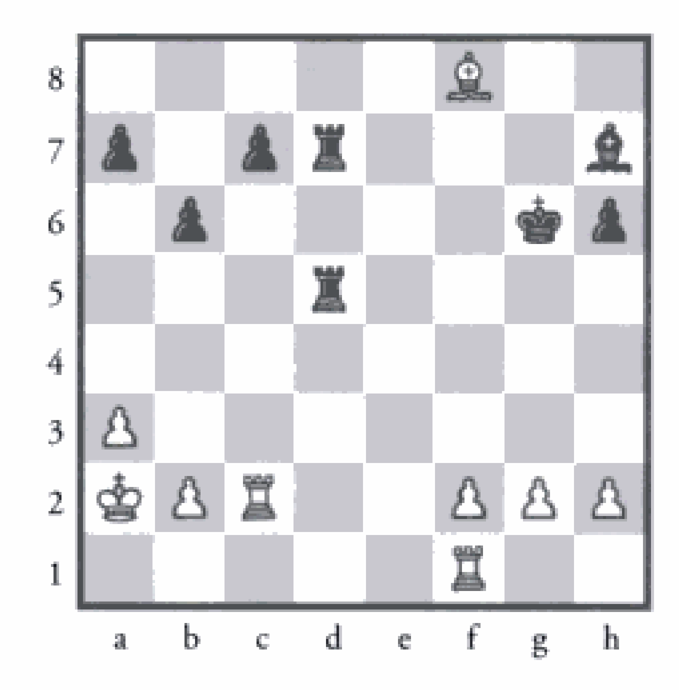
103



1. Juegan blancas. Parece que las blancas pueden perder la dama. La torre negra la puede capturar en cualquier momento. ¿Qué pueden hacer las blancas para intentar ganar la partida?

RECORDATORIO DE TEMAS ANTERIORES

104



1. Observa atentamente la posición. ¿Qué jugada harías con las negras y por qué razón?

____

____

2. Si jugasen blancas, ¿qué jugada harías?

____

____

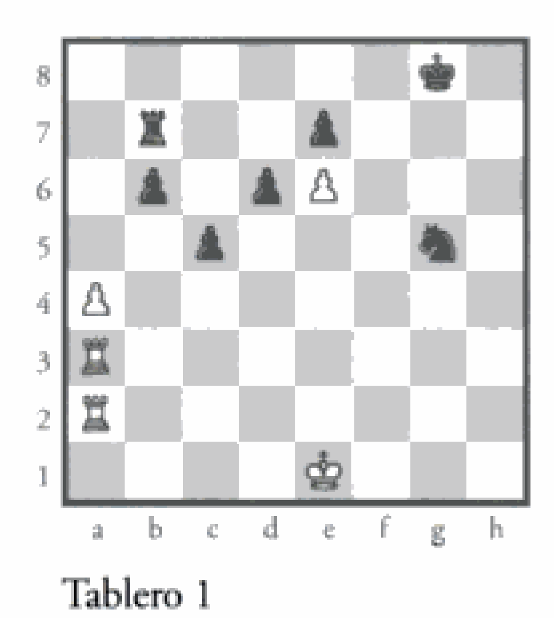
3. ¿Crees que las torres negras están bien situadas? ¿Y las torres blancas?

____

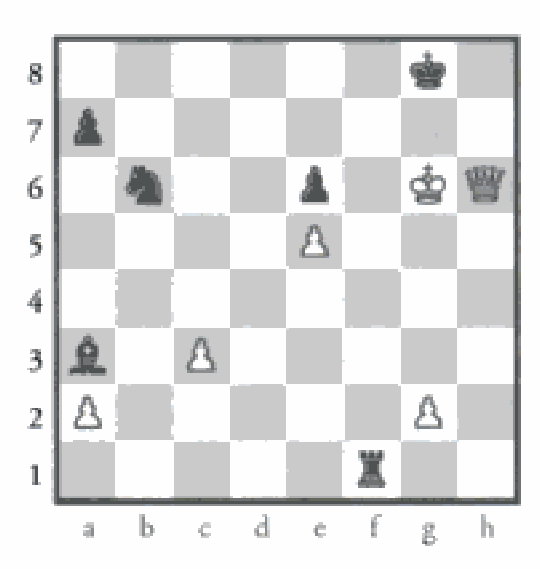
____

Ejercicios

105



Tablero 1



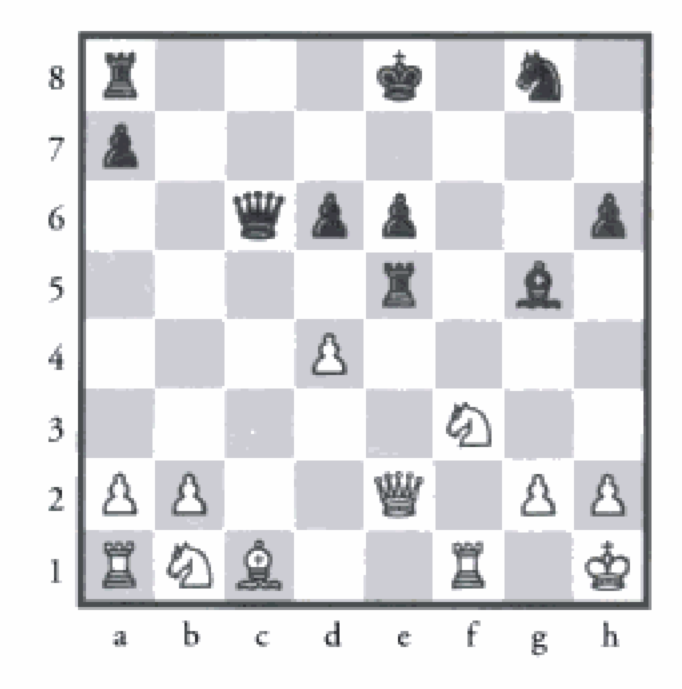
Tablero 2

Tablero 1. Juegan blancas.

Tablero 2. Juegan negras.

Ejercicios

106



1. Explica qué jugadas son buenas y cuáles son malas:

   Blancas: Cxe5; Axf4; dxe5 Negras: Dxf3; Axc1; Txe2.

Cxe5: ______________________________

____

Axf4: ______________________________

____

dxe5: ______________________________

____

Dxf3: ______________________________

____

Axc1: ______________________________

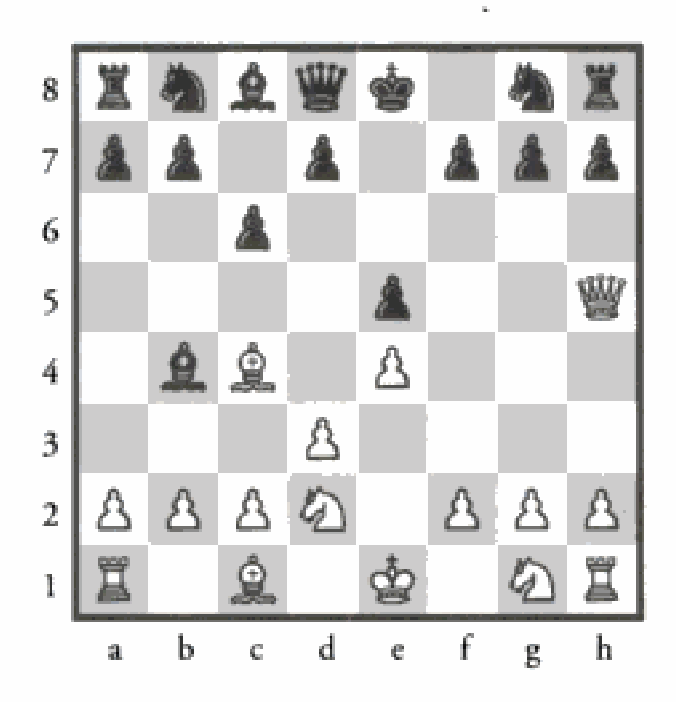
____

Txe2: ______________________________

____

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL AJEDREZ: INICIATIVA

107



1. Sigue esta partida en un tablero: 1. e4, h6; 2. d4, a6; 3. Cc3, b6; 4. Af4, c6; 5. Cf3, e6; 6. Ad3, Ce7; 7. 0-0.
   Di qué diferencias encuentras entre las blancas y las negras.

   ____
   ____
   ____
   ____

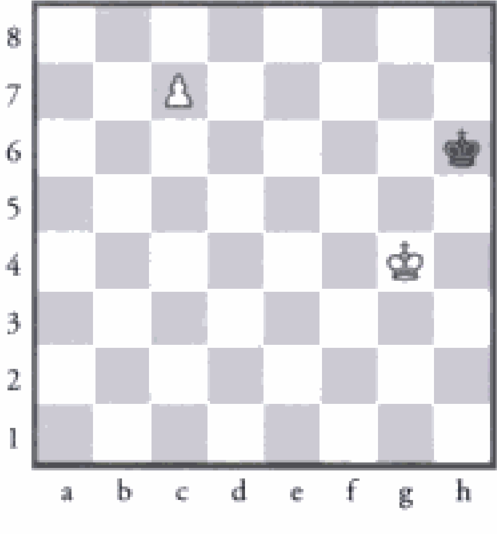
2. Observa la posición del diagrama. Di qué jugada escogerías entre éstas y razona el porqué.

   a) 1. ... d5 c) 1. ... Df6 e) 1. ... Ch6
   b) 1. ... g6 d) 1. ... De7 f) 1. ... Da5

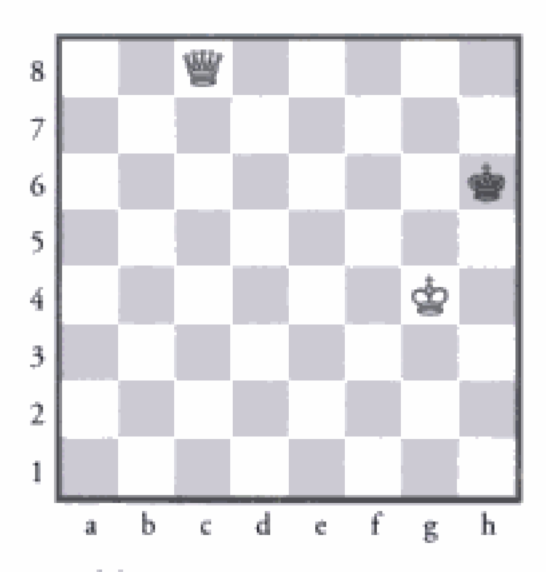
   ____
   ____
   ____
   ____

La coronación del peón

108



Tablero 1
(antes de la coronación)



Tablero 2
(después de la coronación)

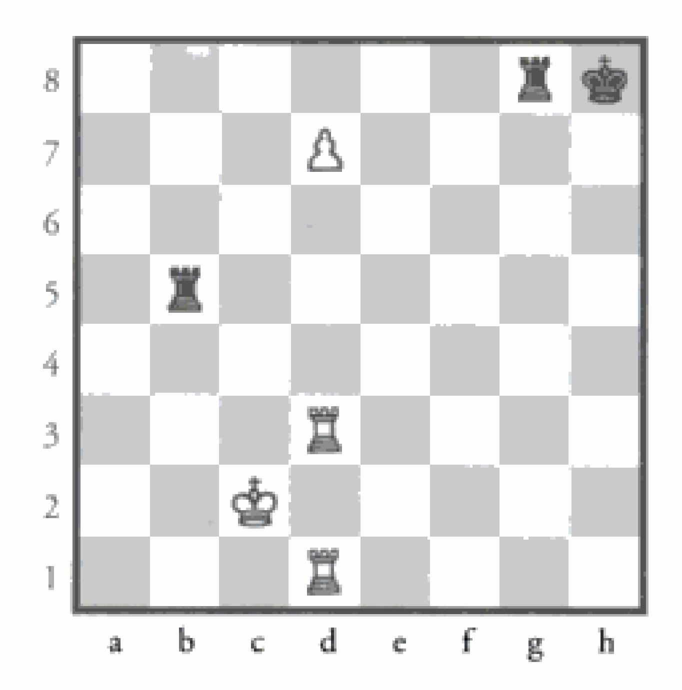
Cuando un peón llega a la última fila (la octava para las blancas y la primera para las negras) estás obligado a cambiarlo por otra pieza de tu mismo color.

Puedes elegir cualquier pieza que desees, excepto el rey, aunque tengas varias iguales en el tablero.

Como la dama es la pieza más poderosa, suele cambiarse el peón por una dama.

CORONACIÓN DEL PEÓN: ESCOGER UNA PIEZA

109



1. ¿Qué pasa cuando un peón llega al final del tablero?

____

2. Juegan blancas. ¿Qué jugada harías y por qué?

____

3. Juegan negras. ¿Qué jugada harías y por qué?

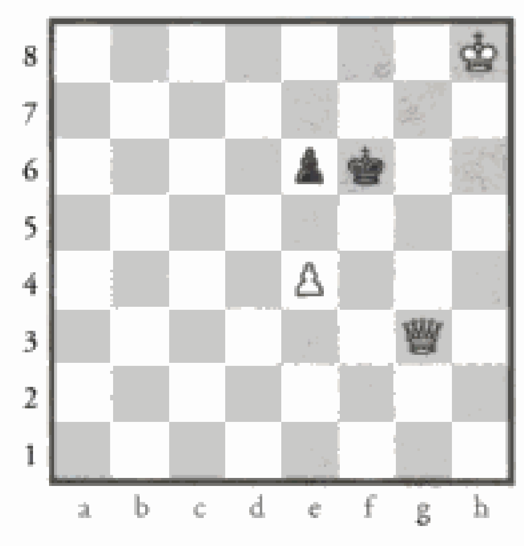
____

4. Si estás jugando una partida con un compañero, ¿podría pasar que él tuviera 4 alfiles y 2 damas?

____

EJERCICIOS

110

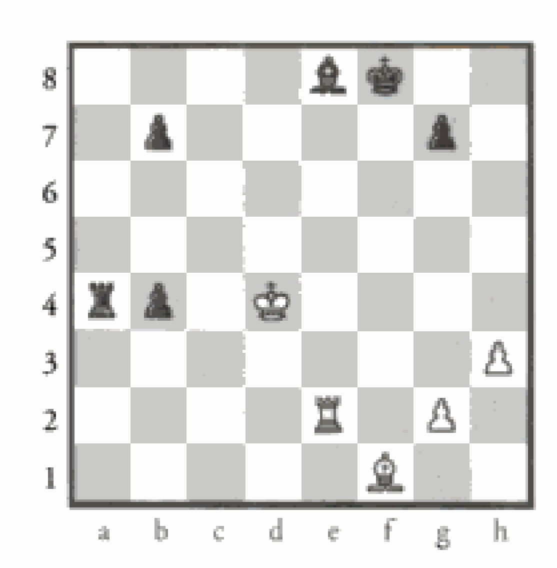


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Juegan blancas.

TABLERO 1. ____________________

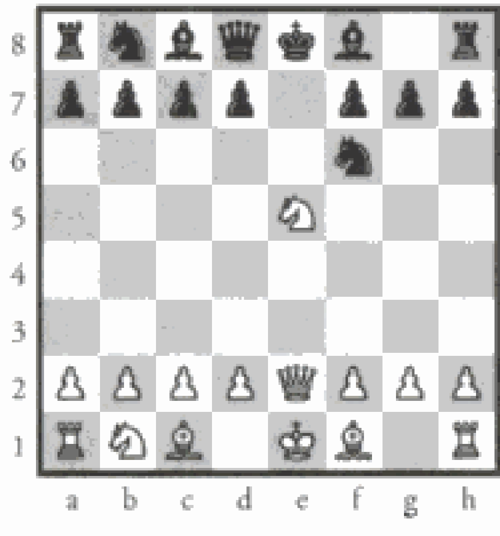
TABLERO 2. ____________________

TABLERO 3. ____________________

TABLERO 4. ____________________

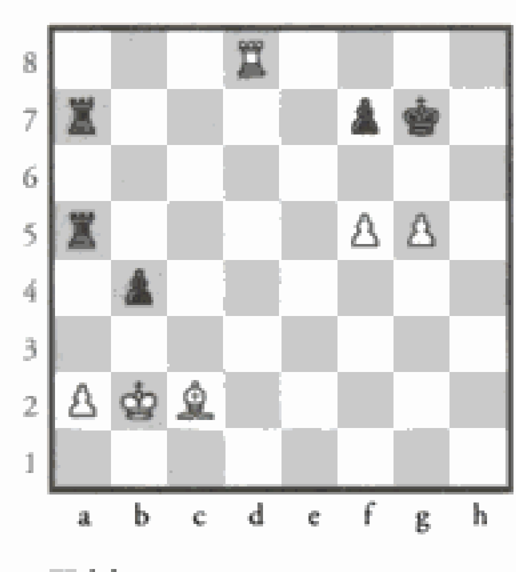
EJERCICIOS

111



Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

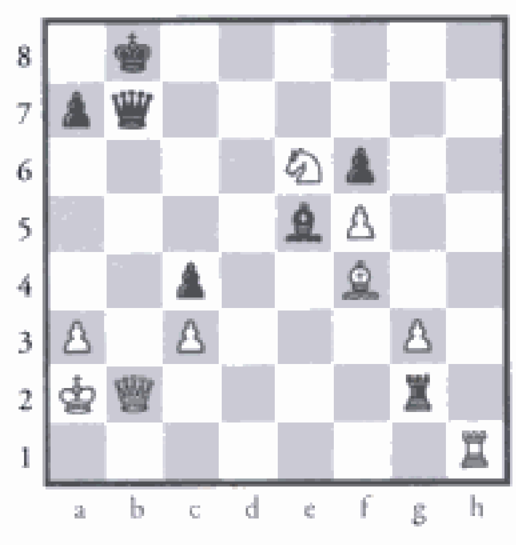
TABLERO 1. Juegan blancas. ______________________________

TABLERO 2. Juegan negras. ______________________________

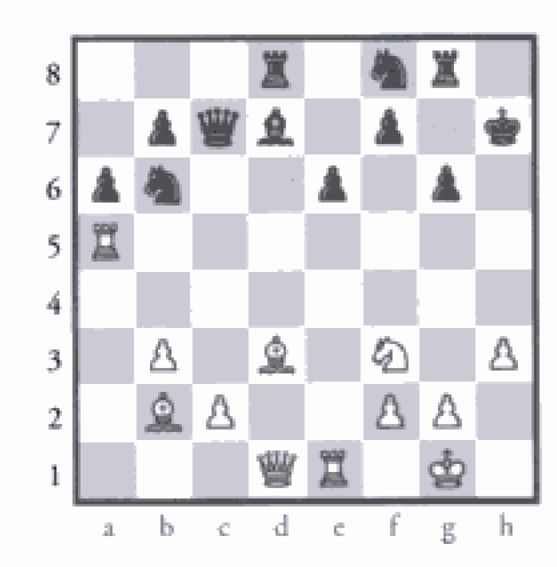
TABLERO 3. Juegan blancas. ______________________________

TABLERO 4. Juegan blancas. ______________________________

Ejercicios. Mate en 1 jugada

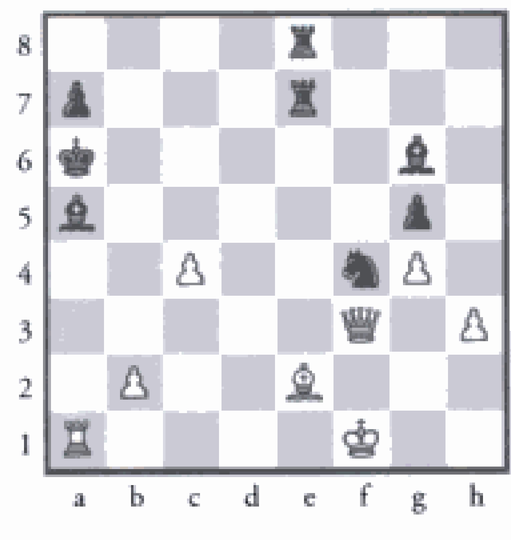


Tablero 1

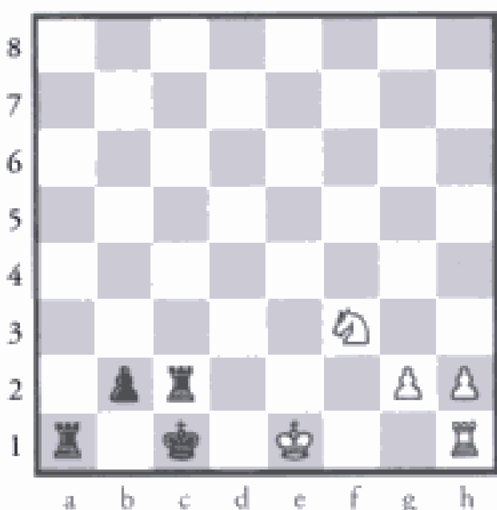




Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Juegan blancas.

Tablero 1. ______________________________

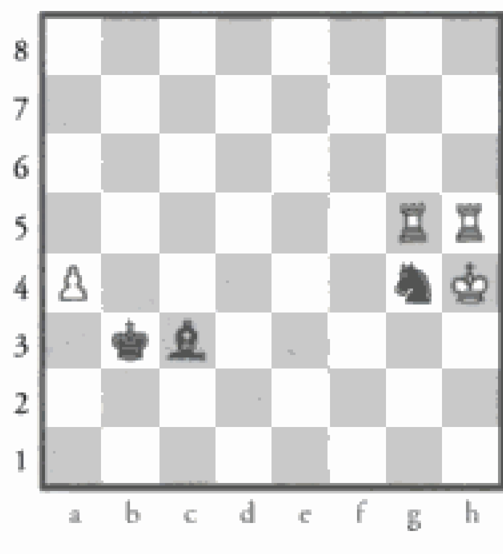
Tablero 2. ______________________________

Tablero 3. ______________________________

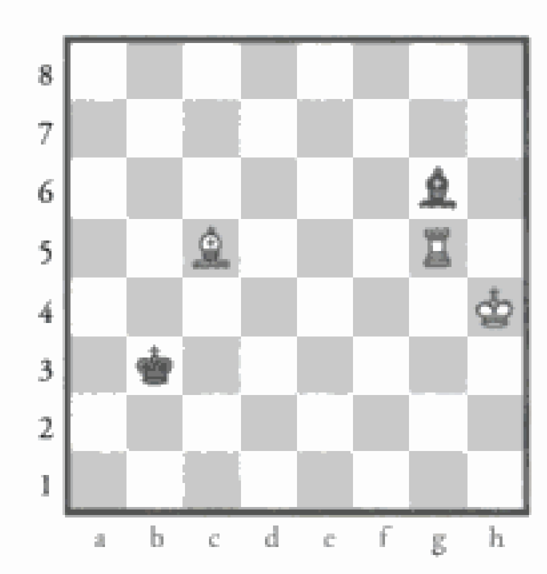
Tablero 4. ______________________________

Ejercicios. Repaso

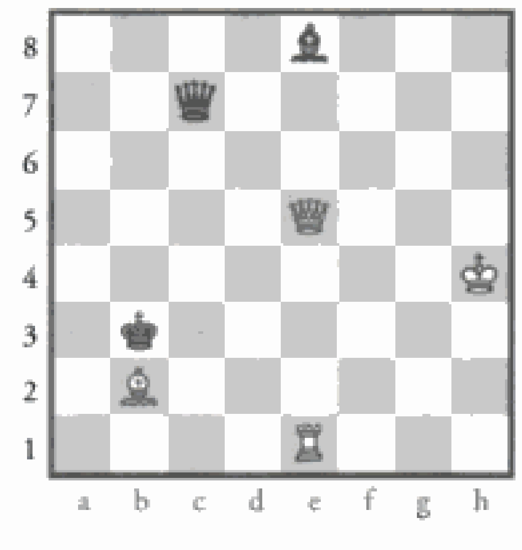
113



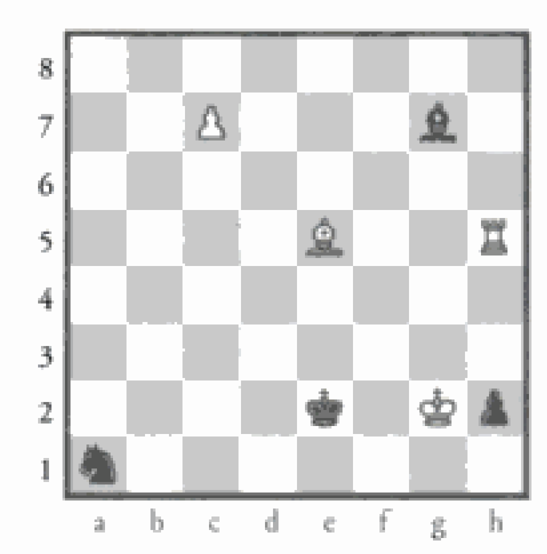
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Tablero 1. ¿A qué casillas puede mover el rey blanco? ______________

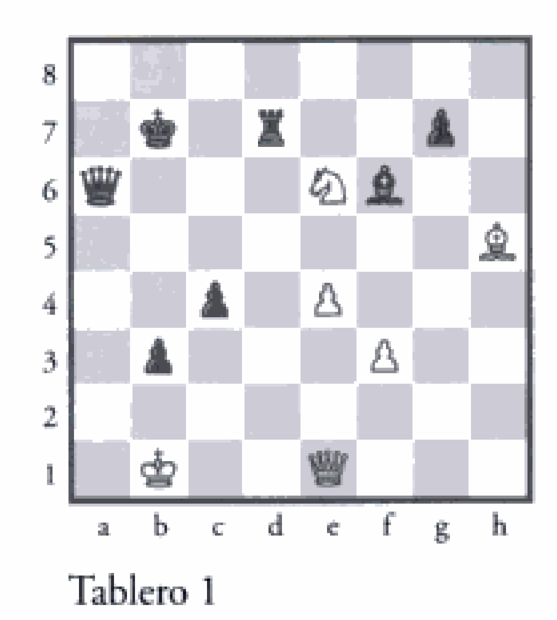
Tablero 2. ¿A qué casillas puede mover la torre blanca? ______________

Tablero 3. ¿A qué casillas puede mover la dama blanca? ______________

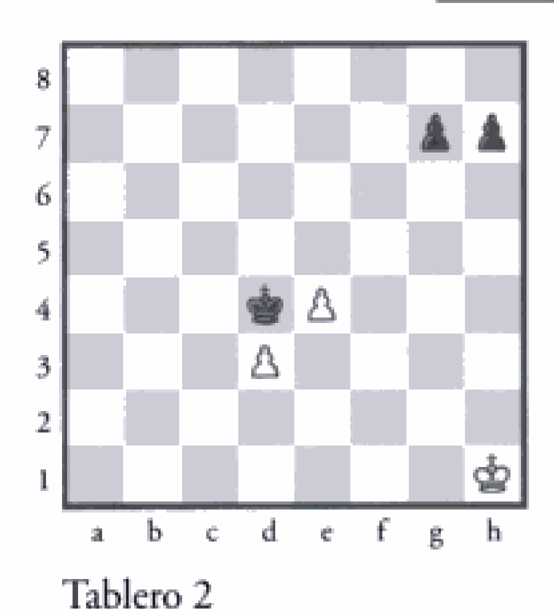
Tablero 4. ¿A qué casillas puede mover el alfil blanco? ______________

Ejercicios

114



Tablero 1



Tablero 2

Tablero 1

1. ¿Quién tiene ventaja?

___

2. ¿Qué amenazan las negras?

___

3. ¿Qué amenazan las blancas?

___

Tablero 2

1. ¿Sería una buena jugada de las negras capturar el peón blanco de d3?

___

___

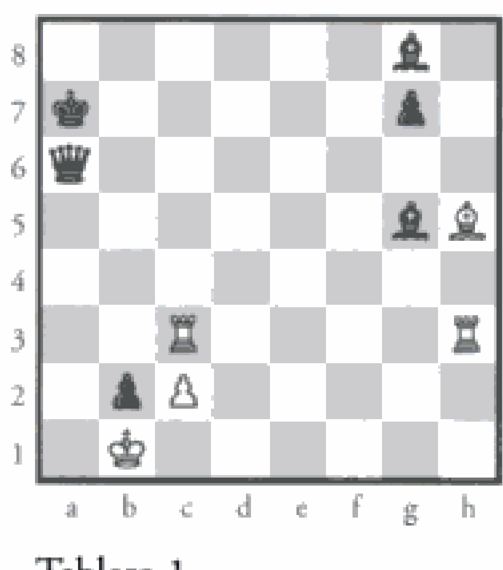
2. ¿Harías tú alguna otra jugada que no fuera Rxd3? ¿Por qué?

___

___

EJERCICIOS

115



Tablero 1

Tablero 2

TABLERO 1. Las negras han jugado Da6.

1. ¿Quién tiene ventaja?

____

2. ¿Qué amenazas tienen las negras?

____

3. ¿Qué pueden hacer las blancas para evitarlo?

____

TABLERO 2. La negra ha jugado b7-b5+

1. ¿Podemos quitar el rey del jaque? ¿Cómo?

____

2. ¿Tienen las negras ahora alguna amenaza? ¿Cuál?

____

3. ¿Y las blancas?

____

3 er CICLO

10-11 años

Reglamentación

117

Principios básicos que ha de saber un jugador cuando juega partidas de campeonato:

1. Pieza tocada es pieza jugada.

2. Cuando se juega el enroque ha de moverse primero el rey y después la torre (o los dos a la vez simultáneamente). ¡Nunca primero la torre, pues el enroque es una jugada de rey!

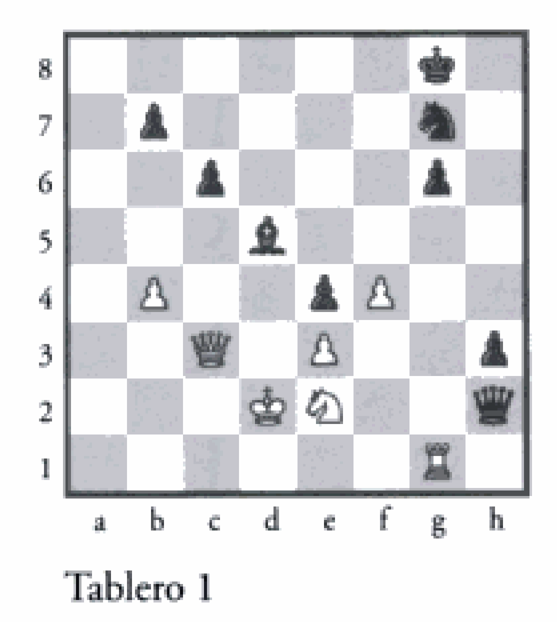
3. El límite de jugadas para hacer el mate de rey y torre o rey y dama contra rey es de 50, sino la partida acaba en tablas (empate).

4. 50 jugadas seguidas sin capturarse ninguna pieza o peón, son tablas.

5. La petición de tablas ha de hacerse tocándole jugar al adversario.

Ejercicios

118



Tablero 1



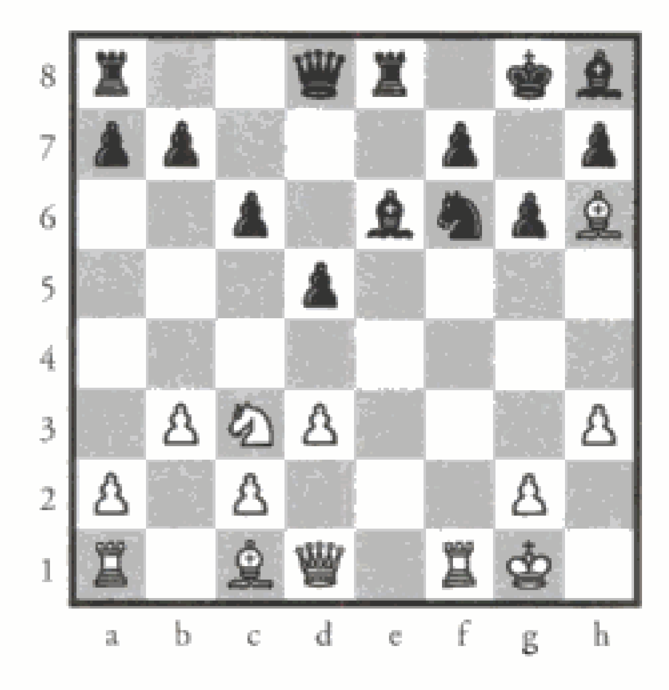
Tablero 2

TABLERO 1. En esta posición, las negras ganan mediante una buena maniobra. ¿Cuál?

TABLERO 2. Un tema táctico muy conocido hace que las blancas ganen la partida. ¿Cómo?

EJERCICIOS

119



1. Juegan negras. Anota todas las jugadas que amenacen a piezas o peones indefensos.

____

2. ¿Qué han de contestar las blancas para protegerse de estas amenazas?

____

3. ¿Es una buena jugada para las blancas mover la pieza amenazada?

____

4. ¿Cuántas maneras posibles tiene el blanco para defenderse?

____

5. ¿Cuál es la mejor? ¿Por qué?

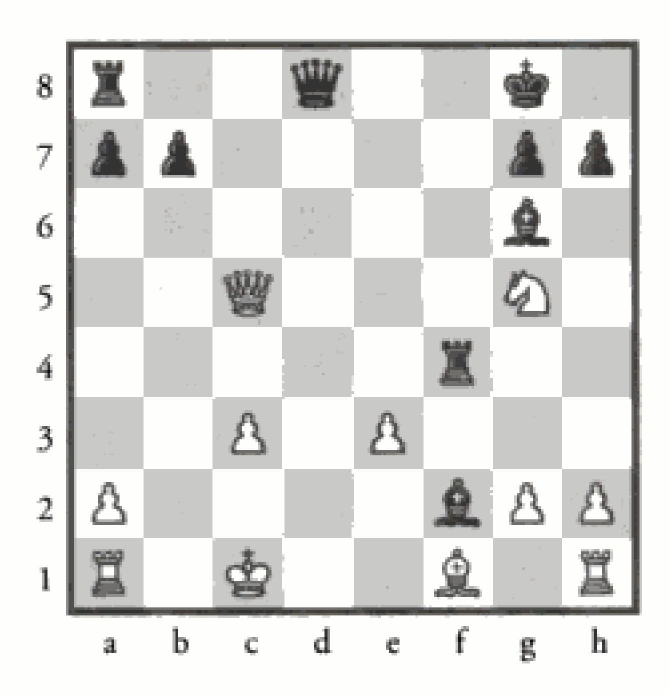
____

6. Si jugasen las blancas 1.g4 en la posición del diagrama, ¿qué harían las negras? ¿Pueden ganar alguna pieza o peón?

____

Ejercicios

120



1. Observa la posición durante 5 minutos.

2. Di quién se encuentra en mejor posición y por qué.

____

____

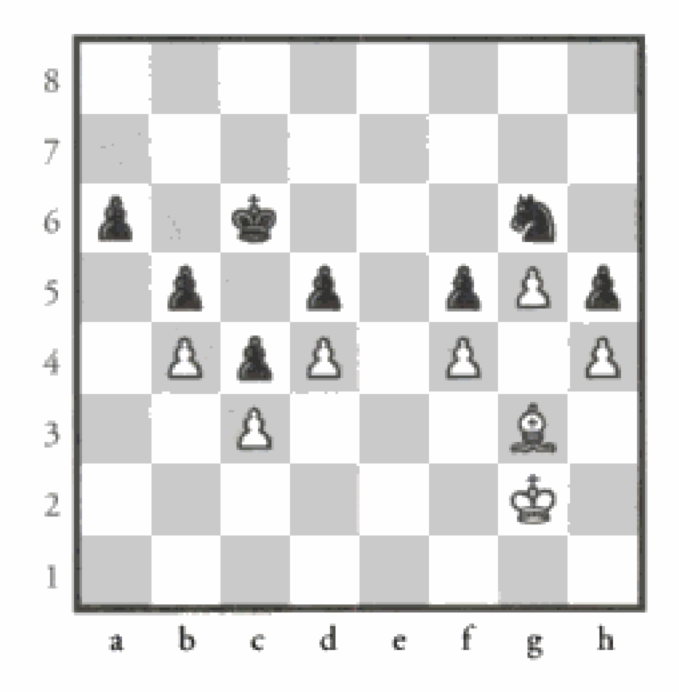
____

3. ¿Qué jugada de las negras escoges ahora?

a) 1. ... Axe3+ c) 1. ... Rh8
b) 1. ... Tc8 d) 1. ... Dxg5

EJERCICIOS

121



1. ¿Quién tiene superioridad de material?

2. El alfil blanco tiene un problema; ¿cuál es?

3. Todos los peones se encuentran bloqueados excepto algunos; ¿cuales?

4. Las blancas y las negras, para poder ganar, ¿qué han de hacer?

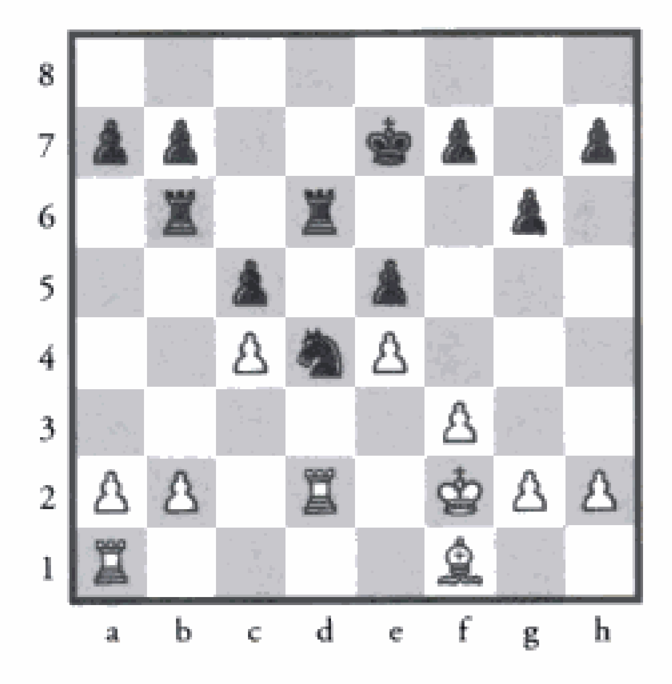
5. Juegan negras. ¿Cuál de estas jugadas es mejor?
   a) 1. ... a5; b) 1. ... Ce7; c) 1. ... Rd6

6. Si las negras quieren coronar un peón, ¿por dónde han de jugar?
   a) por el flanco de dama b) por el flanco de rey

7. Juegan blancas. ¿Qué jugada es mejor?
   a) 1. Rh2; b) 1. Rh3; c) 1. Rf2

Ejercicios

122



1. Los peones forman la columna vertebral de una posición. De esta estructura dependen también nuestros puntos débiles y los puntos fuertes.
   En el diagrama, ¿qué pieza negra se encuentra bien situada en un punto fuerte?

   ____

2. ¿Qué pieza consideras mala en el bando blanco? ¿Por qué?

   ____

   La situación de los peones supone considerar un plan para cada jugador:

3. ¿Qué jugada harías si llevases blancas? Razona la respuesta.

   ____

   ____

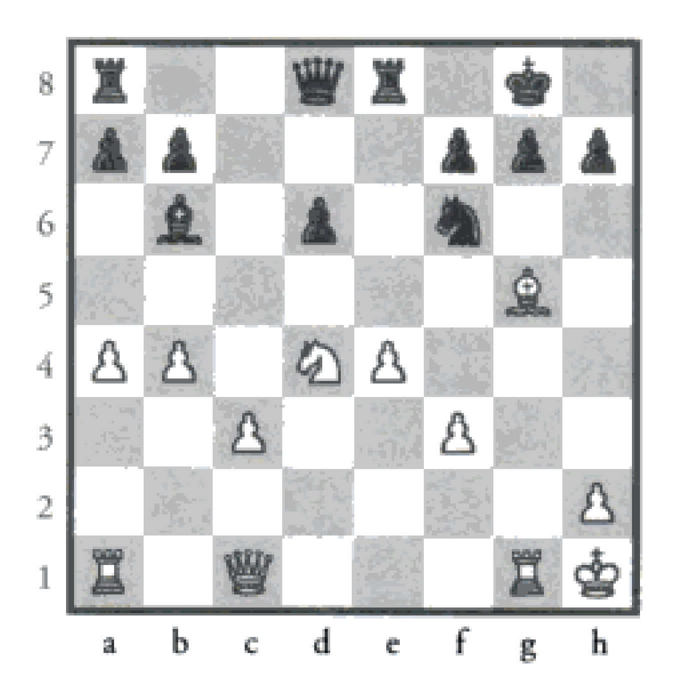
4. ¿Qué jugada harías si llevases negras? Razona la respuesta.

   ____

   ____

EJERCICIOS

123



1. Si las blancas mueven el caballo, ¿sería correcto?

2. Si queremos mover el caballo, ¿qué hemos de jugar antes? (comenta 3 posibilidades).

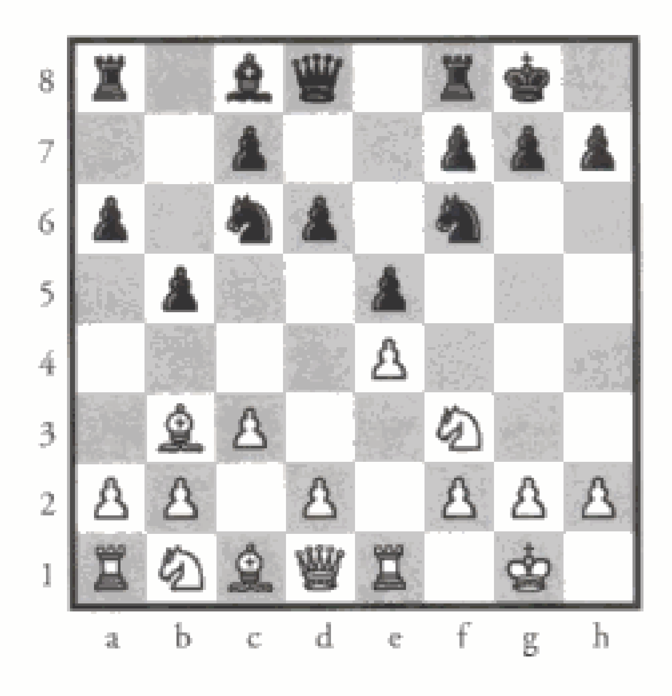
3. ¿Existen piezas negras clavadas? ¿Cuáles?

4. ¿Qué pueden hacer las negras para liberarse de la clavada?

5. A: 1. ... Axd4; 2. Axf6. ¿Qué contestarían las negras?

EJERCICIOS

124



1. ¿Qué jugada harías con blancas? Razona la respuesta.

   ____

2. ¿Crees que las piezas blancas tienen menos movilidad que las piezas negras?

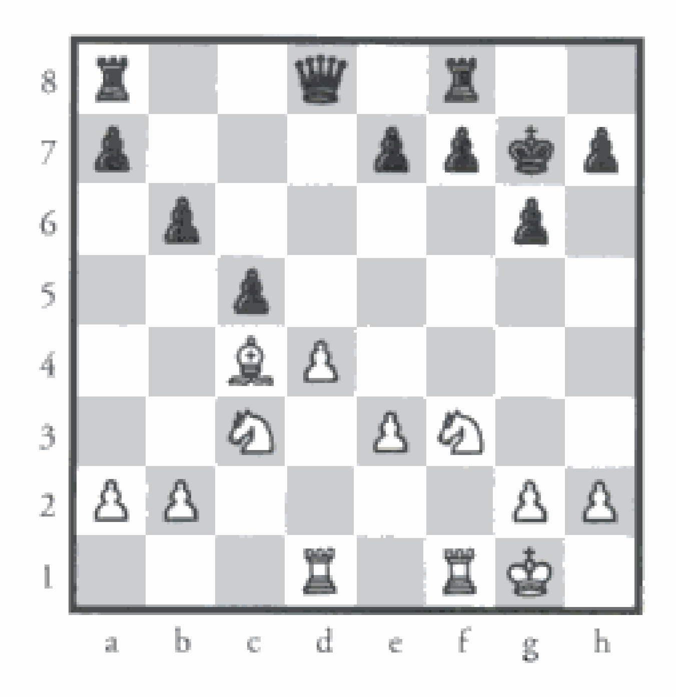
   ____

3. Una misma pieza movida varias veces en la apertura (p.e. un alfil), ¿crees que se debería cambiar por una del adversario que se ha movido menos (p.e. un caballo)?

   ____

EJERCICIOS

125



1. ¿Qué pieza tiene más valor: un caballo o un alfil?
   ¿Qué tiene más valor: una pareja de caballos o una pareja de alfiles? Razona tus respuestas.

   ____

   ____

   ____

2. Observa el diagrama y di quién crees que tiene mejor posición. ¿Qué jugada harías con negras?

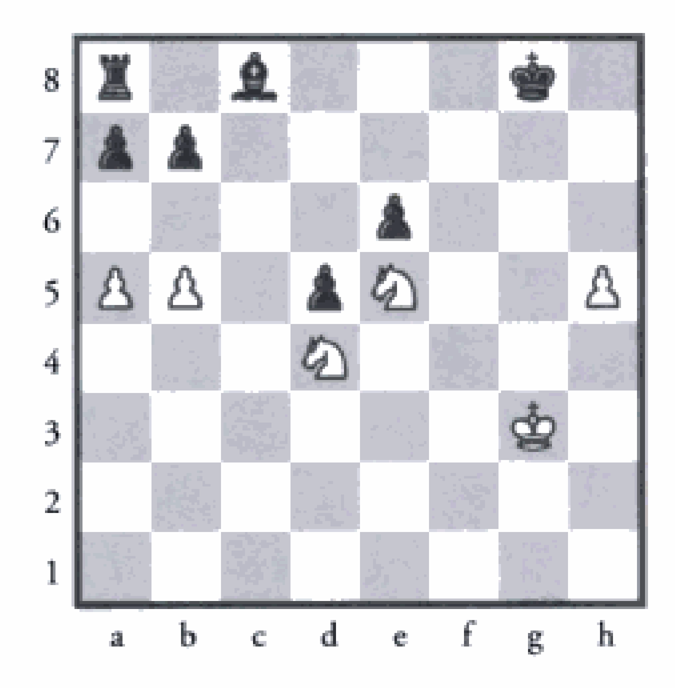
   ____

3. Juegan blancas. ¿Qué secuencia de jugadas harías? Razona la respuesta (indicación: la primera jugada blanca es 1. Cg5).

   ____

Ejercicios

126



1. ¿Qué particularidades ves en este diagrama?

2. ¿Quién tiene mejor posición? ¿Por qué?

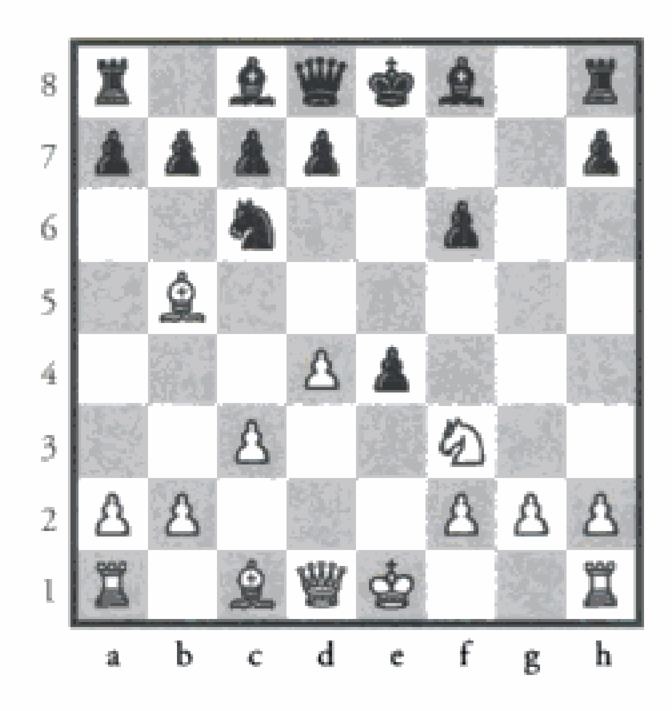
3. ¿Crees que las piezas negras tienen más movilidad que las piezas blancas?

4. ¿Qué han de hacer las negras para movilizar las piezas? Subraya la idea general.

5. ¿Qué han de hacer las blancas para ganar? Subraya la idea general.

Ejercicios

127

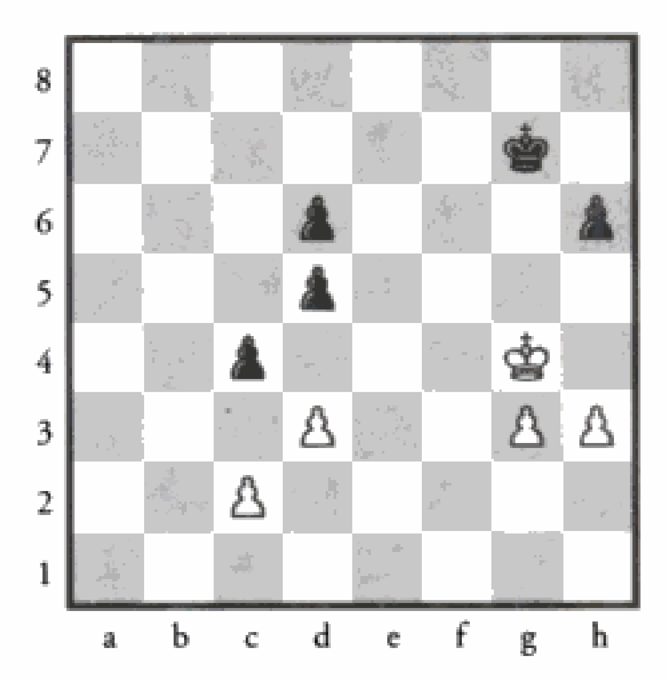


1. El caballo blanco es amenazado y las blancas acaban de jugar: 1. Cg5. Enumera 6 respuestas de negras:
   1. ______
   2. ______
   3. ______
   4. ______
   5. ______
   6. ______

2. Busca para cada jugada de las negras la respectiva respuesta blanca:
   1. ______
   2. ______
   3. ______
   4. ______
   5. ______
   6. ______

EJERCICIOS

128



Juegan blancas.

1. ¿Cuál es el objetivo de cada bando para intentar ganar la partida?

____

____

2. Blancas y negras tienen el mismo número de peones, pero las negras tienen un defecto; ¿cuál es?

____

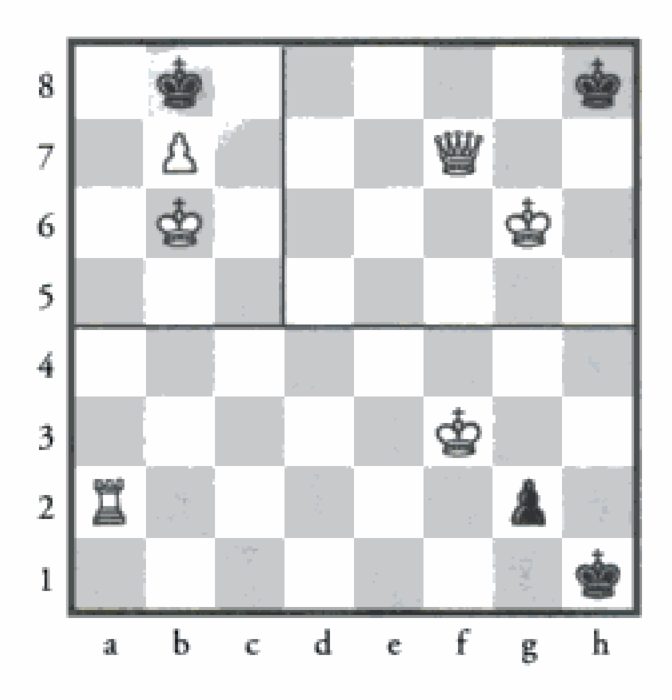
____

3. Analiza y comenta cada una de las jugadas siguientes de las blancas:
   dxc4: _______________________________________
   c3: _______________________________________
   h4: _______________________________________
   d4: _______________________________________
   Rf5: _______________________________________
   Rf4: _______________________________________

4. ¿Cuál es la mejor jugada de las blancas?

Ejercicios

129



1. ¿Qué quiere decir rey ahogado?

2. Si jugasen las blancas en estas tres posiciones, ¿cuál sería el resultado?

3. Y si jugasen negras, ¿qué resultado habría? Razona las respuestas.

EJERCICIOS

130



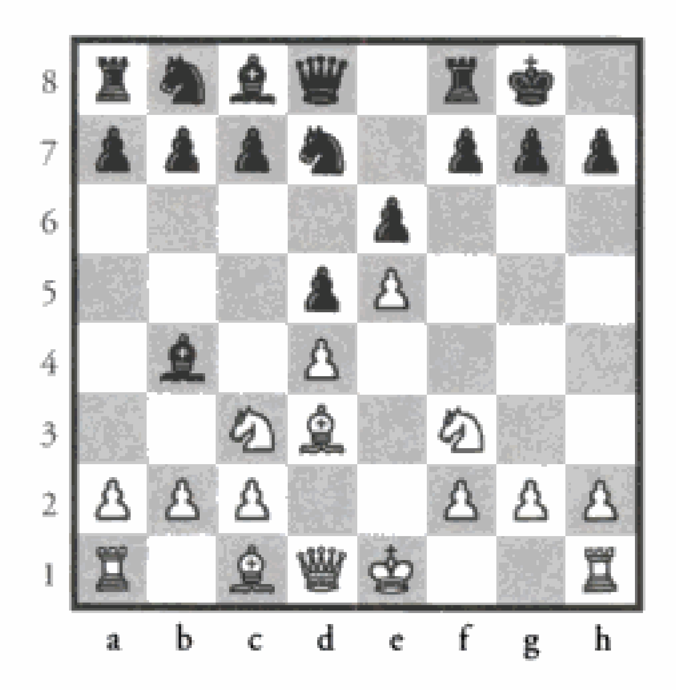
1. Valora esta posición.

2. Juegan blancas. ¿Qué jugada harías? Razona tu respuesta.

3. ¿Cómo seguiría la partida si las blancas juegan 1. Cxf7?

EJERCICIOS

131



1. Juegan blancas. ¿Qué jugada harías para romper el enroque de las negras? ¿Crees que el rey negro se encuentra protegido o desprotegido? Razona la respuesta.

___

___

2. ¿Crees que sacrificar una pieza es necesario para las blancas?

___

___

3. En esta posición, las blancas ganan fácilmente. ¿Cómo?

___

___

EJERCICIOS

132

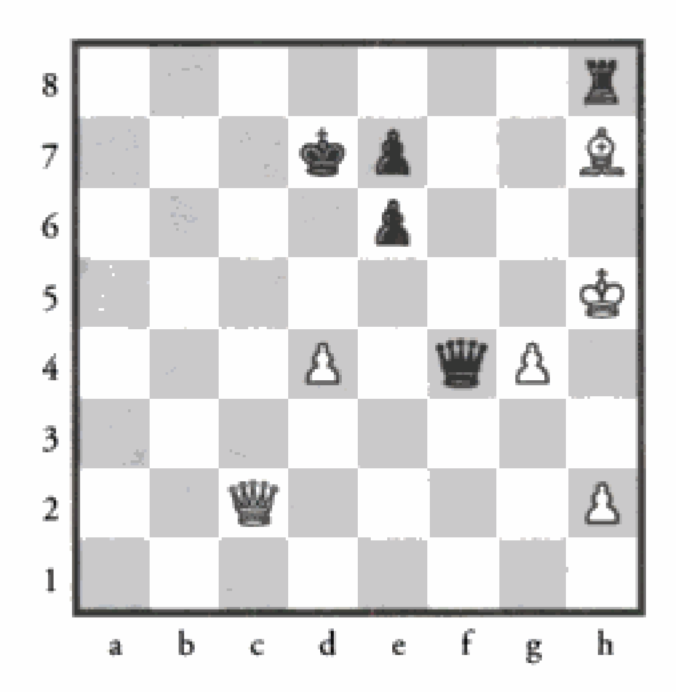


1. Juegan blancas y ganan.

2. Imaginemos que las negras tienen en la casilla e7 un alfil. ¿Cómo continuarían las blancas?

EJERCICIOS

133

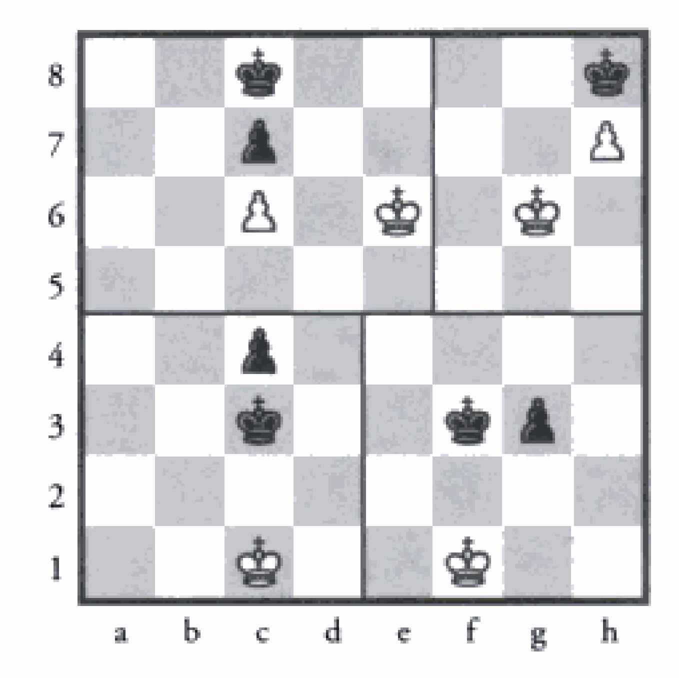


1. Juegan las negras. ¿Qué jugada harías para ganar?
   Una indicación: se ha de aprovechar el hecho de que en la columna h se encuentren el rey blanco y la torre negra.

   ____
   ____
   ____

EJERCICIOS

134



1. Observa estas posiciones. Algunas son posiciones claras de tablas, otras no lo son. En todas las posiciones le toca jugar a las blancas. Razona cada posición y di cuál será el resultado de la partida.

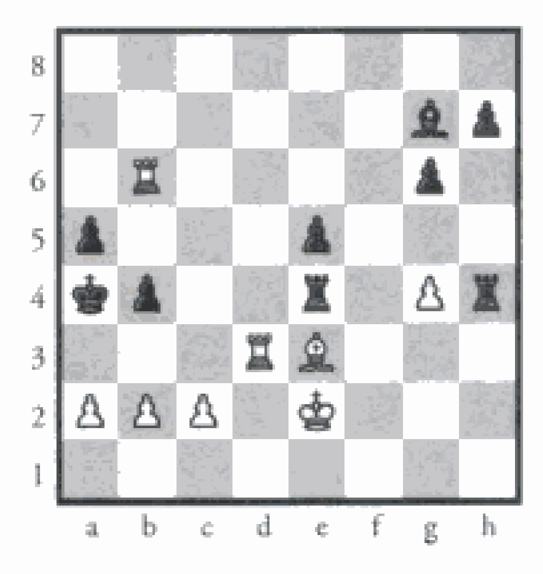
2. ¿Crees que el rey es una pieza de ataque o es una pieza que ha de estar siempre protegida y lejos de la lucha? Razona la respuesta.

EJERCICIOS

135



Tablero 1



Tablero 2

TABLERO 1. Imagina que en tu partida se produce esta posición. Puedes hacer mate con 1. Dh6, Rg8; 2. Dh7++ pero desgraciadamente el rey negro se escapa por 1. ... Rf6.
Pero ¿y si no tuviera esta casilla de escape? Busca el mate solucionando este problema.

____

____

____

____

TABLERO 2. El rey negro está en una situación desesperada pero los intentos directos no funcionan. Si jugamos 1. b3, el rey se escapa por a3 y por a2. ¿Y si no tuviera la casilla a3 para escaparse? Busca el mate solucionando este problema.

____

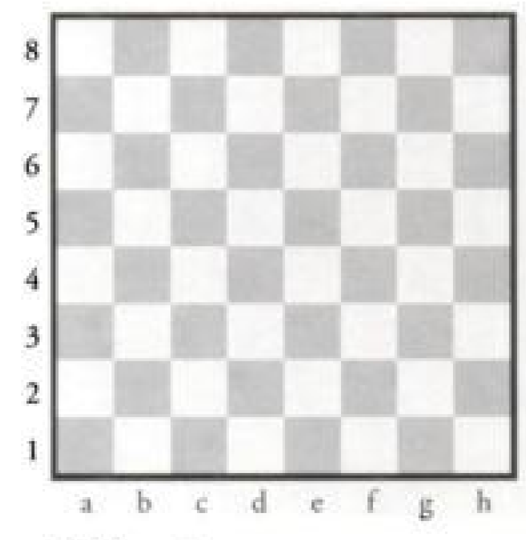
____

____

____

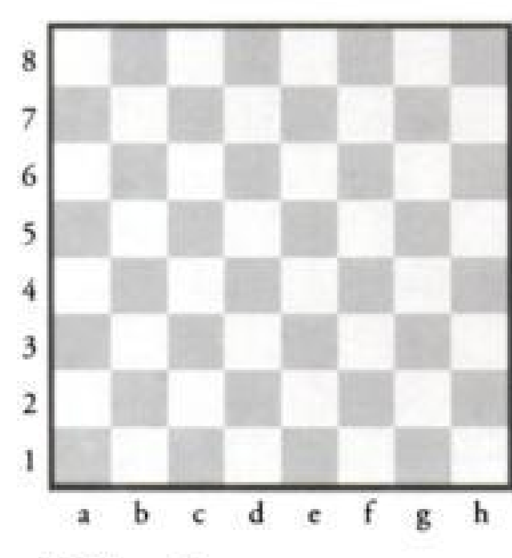
EJERCICIOS

136

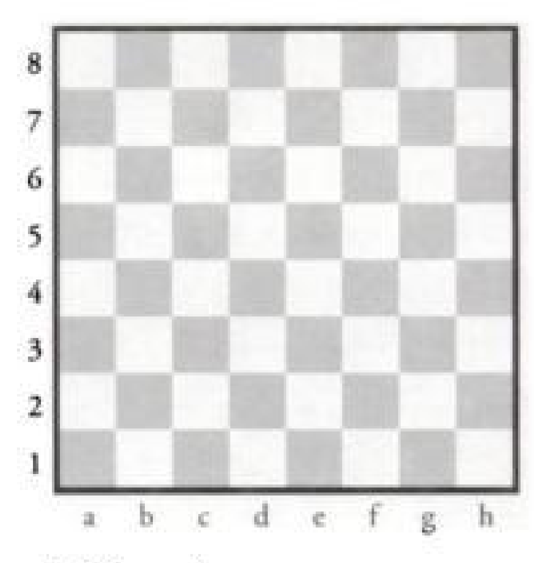


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

1. Di todos los casos de tablas que conozcas y pon un ejemplo de cada uno de ellos en estos cuatro diagramas vacíos.

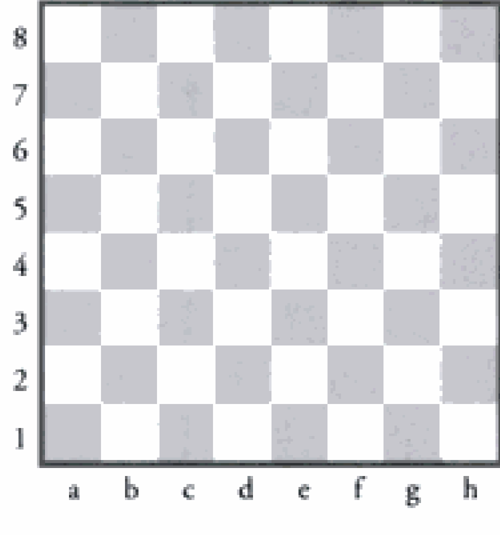
La ética del juego

Un buen jugador de ajedrez es aquel que, con independencia de su nivel técnico, respeta todos los principios de deportividad. Los jugadores han de observar una conducta e indumentaria correctas.
Prácticas incorrectas, más generales:

- No avisar al árbitro del absentismo previsto en una ronda.
- Prolongar las partidas desesperadas o perdidas.
- Abandonar el torneo sin ninguna razón extradeportiva válida.
- Irse de la partida cuando le toca jugar.
- Hablar con los otros jugadores aparte.
- Proponer tablas reiteradamente.
- Hacer "Tablas de salón" ; acordar el resultado de una partida antes de comenzarla.
- Rechazar la mano extendida de un adversario.
- Mirar fijamente al adversario.
- Proponer tablas en una posición perdedora.
- Comer en la mesa de juego.
- Preparar una celada y luego lamentarse como si se tratara de un error.
- Descentrar las piezas intencionadamente cuando se realiza un movimiento.
- Anotar una jugada en la plantilla y hacer otro movimiento, y después repetir la maniobra.

EJERCICIOS

137



Tablero 1

Tablero 2

1. ¿Se puede hacer jaque con dos piezas a la vez? Si la respuesta es sí, pon un ejemplo en Tablero 1. ________

2. ¿Se puede hacer jaque con dos piezas iguales a la vez? Si la respuesta es sí, pon un ejemplo en Tablero 2. ________

3. ¿Cuántas damas del mismo color puedes tener en una partida?

____

4. Haz una lista de condiciones que han de cumplirse para poder hacer el enroque.

____

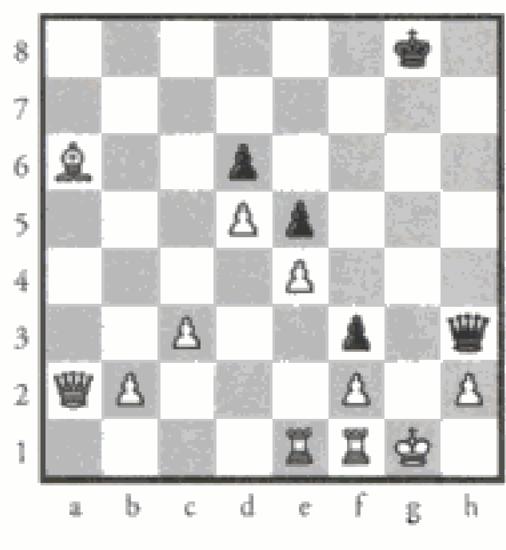
____

____

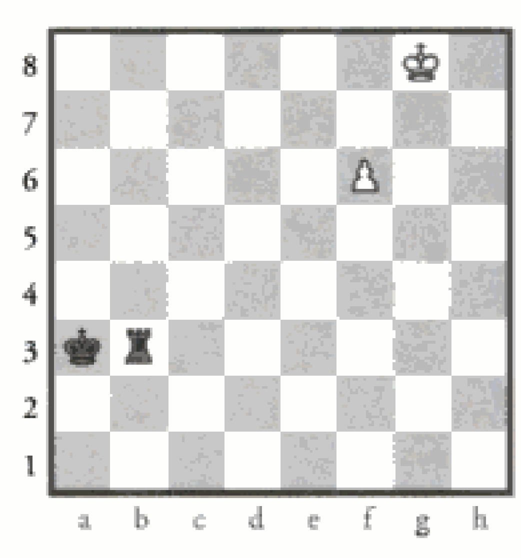
____

Ejercicios

138



Tablero 1



Tablero 2

1. Juegan blancas. Valora la posición teniendo en cuenta las amenazas y di quién está mejor y si la ventaja es grande o pequeña.

Tablero 1

____

____

____

____

Tablero 2

____

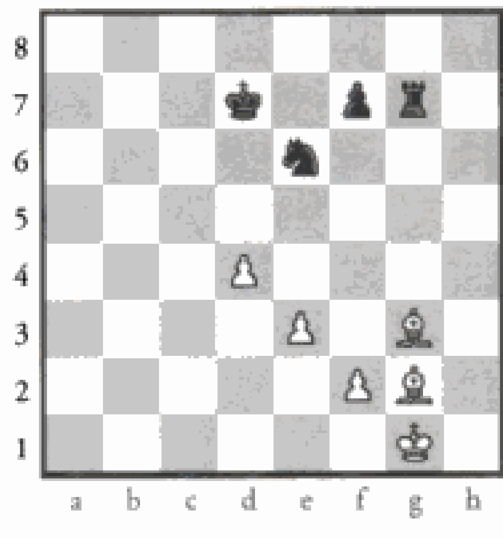
____

____

____

Ejercicios

139


Tablero 1


Tablero 2

1. Di quién está mejor sin tener en cuenta las amenazas ni a quién le toca mover.

Tablero 1

___

___

___

___

Tablero 2

___

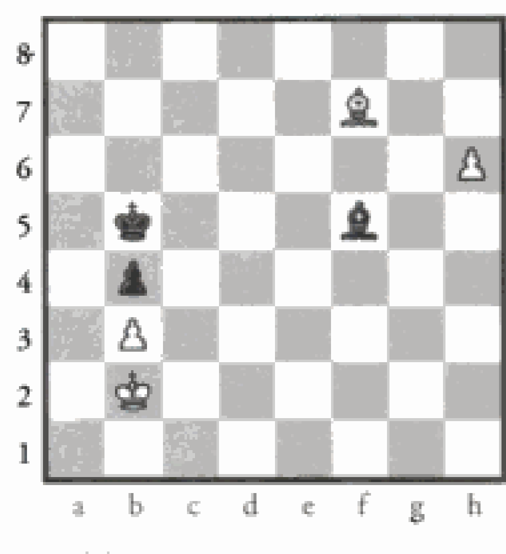
___

___

___

EJERCICIOS

141



Tablero 1

Tablero 2

TABLERO 1. Tú llevas las blancas.
¿Cuál será tu plan para ganar la partida?

____

____

____

____

TABLERO 2. Tú llevas las blancas.
¿Cuál será tu plan para ganar la partida?

____

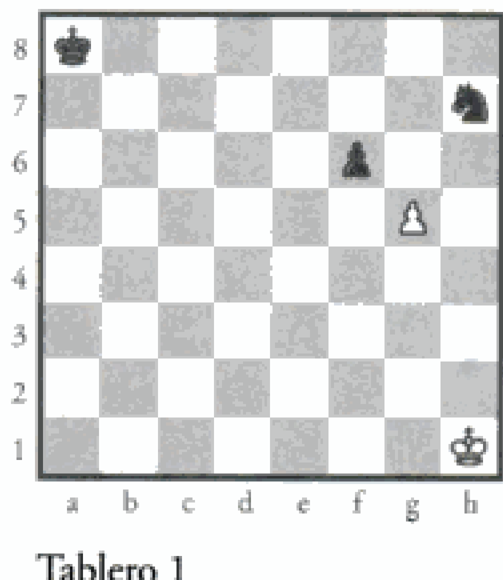
____

____

____

EJERCICIOS

142



Tablero 1

Tablero 2

TABLERO 1. Juegan blancas. ¿Cuál es la mejor jugada? Razona tu respuesta.

a) 1. gxf6 b) 1. g6 c) 1. Rg2

TABLERO 2. Juegan blancas. Teniendo en cuenta que las negras tienen ventaja en el material, ¿cuál es la mejor jugada? Razona tu respuesta.

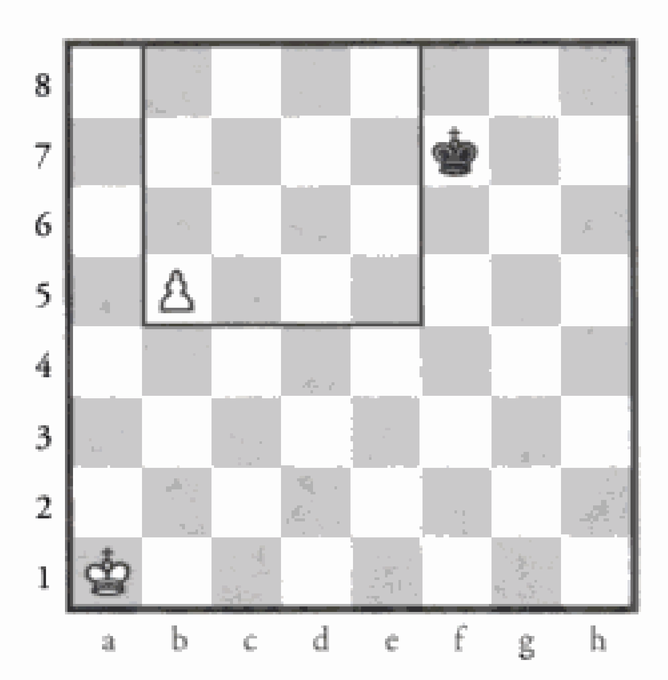
a) 1. Dc5+ b) 1. Dd7+ c) 1. Dc7+

Final de rey y peón contra rey

143

La ventaja de material más pequeña que se puede obtener durante una partida es un peón, que muchas veces es suficiente para ganar.
Después de sucesivos cambios de material, se llega a un final de rey y peón contra rey. Hay una serie de reglas elementales que han de conocerse de las cuales depende el resultado de la partida.
El bando fuerte, es decir, el del peón, si gana es porque el peón llega a la coronación, y el bando débil, el del rey solo, no puede impedirlo. Pero a veces se acaba en tablas, es decir, el peón no puede coronar porque la situación en el tablero no le es propicia a causa de diferentes circunstancias que veremos a continuación.
Cuando se aspira a coronar un peón, es necesario saber si el rey contrario llegará a pararlo o no. Solamente de esta manera podremos saber si habrá bastante con adelantar el peón o será necesario acompañarlo con el rey.

1. La ley del cuadrado

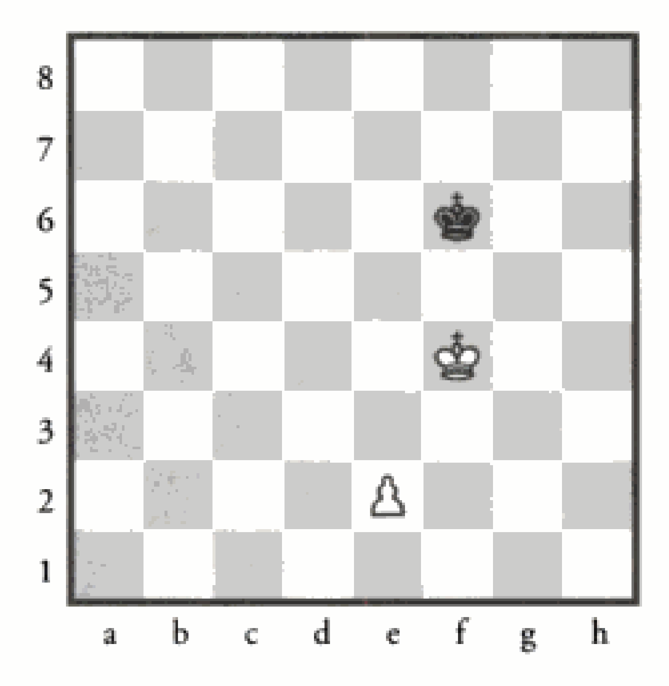


Juegan blancas. El peón corona.
Juegan negras. El peón no corona.

144

Si en esta posición juegan las blancas, ganan; si en cambio juegan las negras, el resultado es tablas. Para no tenerlo que calcular jugada a jugada, hemos de imaginarnos un cuadrado, el vértice del cual se sitúa en la casilla ocupada por el peón y al lado se prolonga hasta la fila octava. En este caso, el cuadrado lo forman cuatro casillas en vertical y cuatro en horizontal. Si el rey adversario está dentro del cuadrado, conseguirá parar el peón; si está fuera, no lo conseguirá.
Comprobar que si las blancas juegan b6 el peón puede coronar, y si son las negras las que comienzan con la jugada Re7, Re6 o Re8, la partida acaba con tablas porque el rey elimina el peón.
Veremos ahora situaciones en que el peón va acompañado por su rey, para saber cuándo y cómo se puede ganar, si la partida acabará en tablas y qué hemos de hacer para conseguirlo.

1.1. Ventaja ganadora



En esta posición, las blancas ganan, porque el rey está delante del peón y separado por una fila. El método ganador consiste en avanzar el rey hasta donde sea posible (sin que la seguridad del peón tenga ningún riesgo) y no avanzar el peón mientras no sea fundamental para su seguridad, o bien para deshacer la simetría de la posición de los reyes.

145

1. Re4, Re6

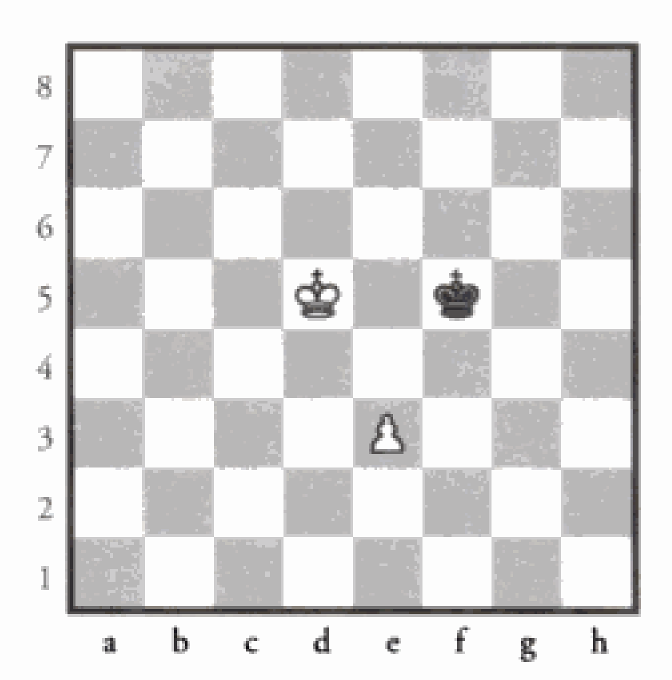
De esta manera, el rey negro impide que avance el rey contrario, "oposición", por tanto, las blancas han de avanzar el peón para romper la simetría.

2. e3!,Rf6

También 2. ... Rd6; 3. Rf5! con la misma idea; en cambio si 3. Rd4 Re6, las blancas no coronan el peón.

3. Rd5!,Re7

Si las negras juegan 3. ... Rf5, la continuación correcta es 4. e4+, ya que no pueden avanzar su rey a causa de la réplica 4. ... Re4! y las negras capturan inmediatamente al peón. Veamos cómo se gana la partida después de 3. ... Rf5:



4. e4+ Rf6

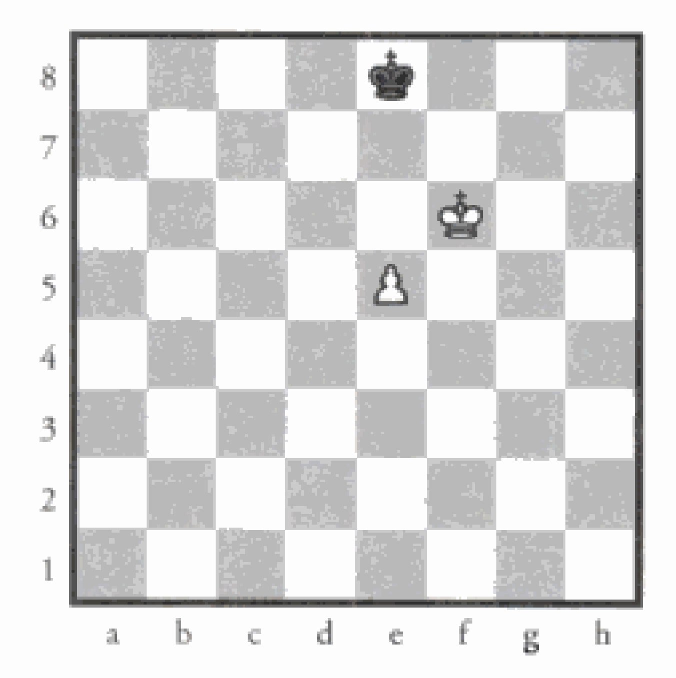
5. Rd6 Rf7

6. e5!, Re8

7. Re6, con la cual llegamos a la misma posición que en la línea principal, después de la octava jugada.

Otro ejemplo:

146



8. Re6! Sería un gran error jugar 8. e6, ya que la réplica sería 8. ... Rf8!, que como veremos más adelante lleva al empate, ya que las negras han ganado la oposición.
8. ... Rf8

9. Rd7!, Rf7

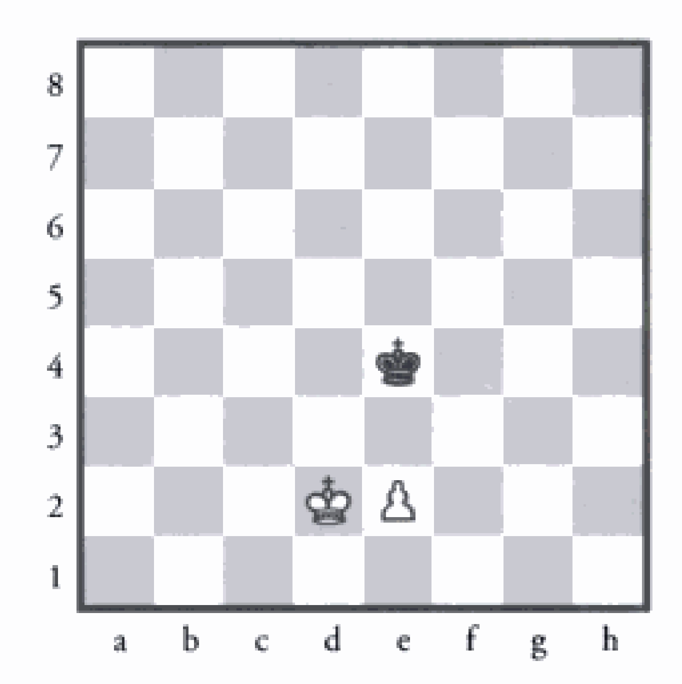
10. e6+, Rf6

11. e7 y la coronación del peón en 12. e8=D es inevitable, con la cual cosa el mate es muy sencillo.
En los finales del rey y peón contra el rey, el bando que tiene ventaja ha de intentar controlar con su rey la casilla de coronación del peón. Cuando el rey del bando que tiene ventaja ha llegado a la fila sexta, juegue quien juegue el peón coronará (el rey ha de ir por delante del peón).

1.2. Ventajas insuficientes: Tablas

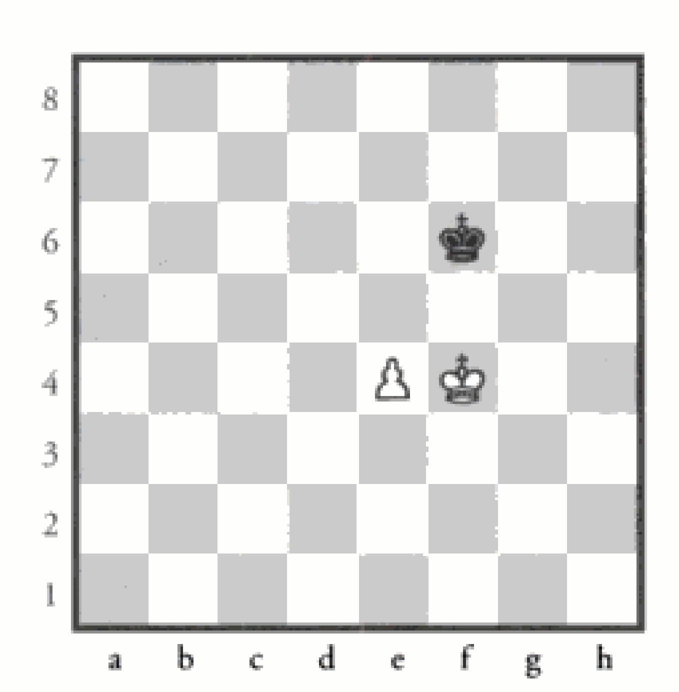
En el diagrama siguiente vemos la situación del final de rey y peón contra rey en que el bando inferior se salva con un empate.

147



Las tablas se producen cuando el rey del bando débil puede impedir que el rey enemigo avance, mediante una oposición sistemática que le corta el paso.
En este caso, no hay una línea intermedia entre el rey del bando fuerte y su peón. Además, el rey negro está cortando el avance del rey enemigo. Con una defensa correcta, según lo que acabamos de explicar, se produce el empate:
1. e3
Si 1. Rc3??, seguiría 1. ... Re3 y la captura inmediata del peón, por tanto el rey blanco no puede avanzar.
1. ... Re5
El rey del bando inferior siempre ha de estar delante del peón o del rey adversario. Pierde en cambio, 1. ... Rf3? a causa de 2. Rd3!,Rg4;
3. Re4!, Rg5; 4. Re5!, Rg6;
5. Re6, Rg5; 6. e4, etc.
2. Rd3, Rd5! Esta jugada es muy importante, ya que cualquier otra permite al rey blanco avanzar el peón con una fila de por medio, como hemos visto anteriormente.
3. e4+, Re5
4. Re3, Re6
5. Rf4, Rf6

148



Siempre hemos de mantener el rey delante del otro rey o peón contrarios. No sirve aquí 5. ... Rd6?, ya que a 6. Rf5!, Rd7; 7. Rf6! y el rey ya ha avanzado al peón a una casilla intermedia. 7. ... Rd6; 8. e5+, Rd7; 9. Rf7! y el avance del peón es imposible de controlar.

6. e5+Re6

7. Re4, Re7

8. Rd5, Rd7!

9. e6+, Re7

10. Re5, Re8!!

Cuando los dos reyes estén enfrentados, separados nada más por el peón, hemos de colocar el rey del bando inferior delante del peón, para oponerse al rey adversario cuando entre en la línea sexta. Habría sido un error decisivo 10. ... Rd8? a causa de 11. Rd6 y las blancas ganan la oposición, es decir, después de 11. ... Re8; 12. e7, Rf7 y 13. Rd7, o bien 10. ... Rf8; 11. Rf6!, Re8; 12. e7, las blancas coronan el peón al llevar su rey, a la jugada siguiente, a la séptima fila.

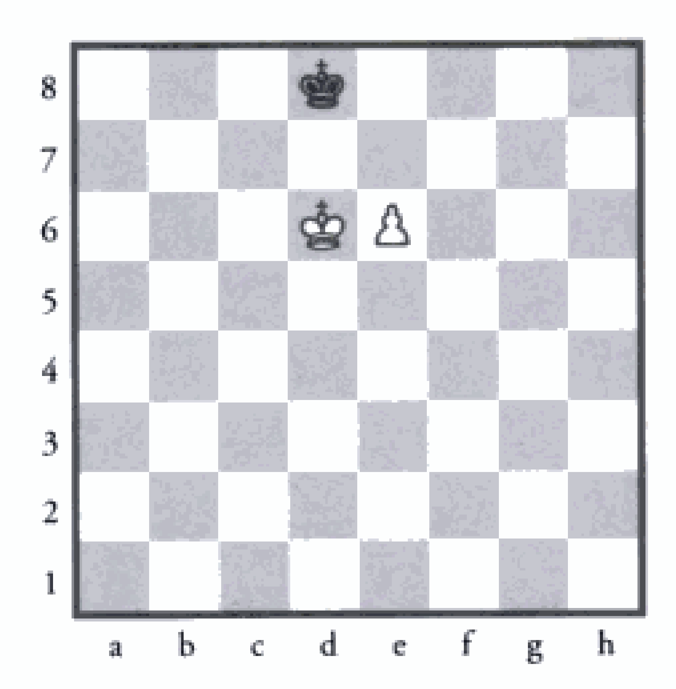
11. Rd6 (si 11. Rf6, Rf8!)

11. ... Rd8

12. e7+, Re8

Y el final son tablas, ya que si 13.Re6, el rey negro queda en una situación de ahogado, o bien las blancas pierden el peón.

149



Posición de las piezas después de la jugada número 11 de las negras. Cuando el peón llega a la fila séptima y hace jaque, el final son tablas. En caso contrario, el peón corona.

En este momento, si en lugar de avanzar el peón y hacer jaque, las blancas deciden retroceder el rey a e5, el rey negro se ha de colocar en e7 o en e8 y cuando el rey blanco decide colocarse al lado del peón en f6, el rey negro ha de jugar f8. Si se hace por el otro lado (d6), como ya hemos visto habría de jugar g8.

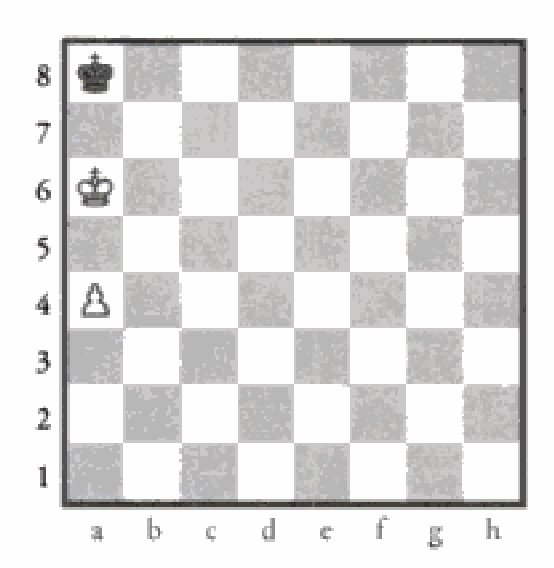
Este final es muy importante, ya que el concepto de oposición surge en otras finales más complicadas, y conviene practicar para hacerlo de una manera casi mecánica.

2. El peón de torre

Las columnas de la torre, a y h, tienen una peculiaridad. Si el peón del lado que tiene ventaja se encuentra en estas columnas, la posición de tablas se obtiene fácilmente.

En la posición del diagrama siguiente, según lo que hemos visto hasta ahora, las blancas han de ganar porque tienen colocado al rey delante del peón y a una casilla d.

150



Pero en el caso del peón de la torre, si el rey débil controla la casilla de coronación no se le puede hacer fuera, independientemente de quién juegue y al margen de la oposición.

1. Rb6, Rb8

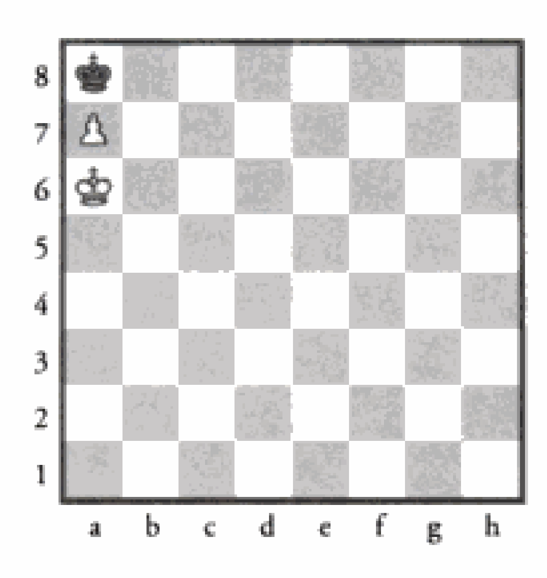
2. a5, el rey negro pierde la oposición pero no la partida. Se refugia en la casilla a8, es decir, en la de la coronación del peón.

2. ... Ra8

3. Rc7, Ra7

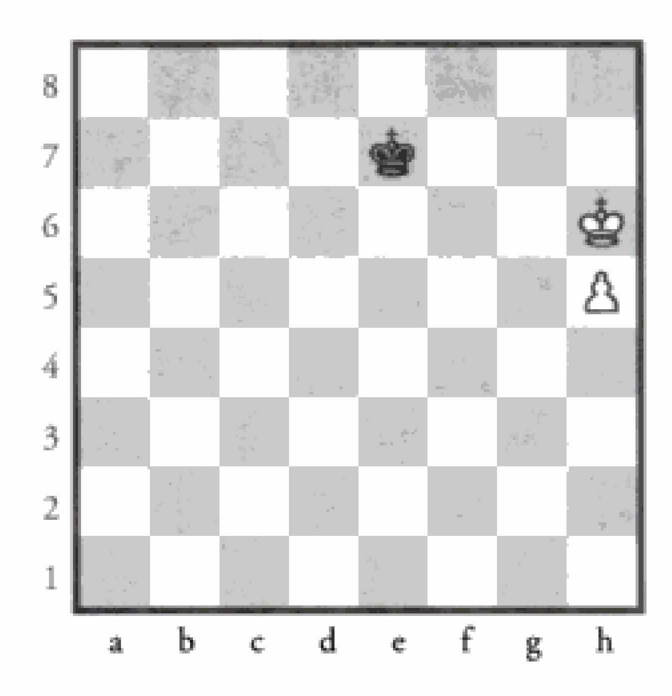
El resultado es tablas, ya que las blancas no pueden obligar al rey negro a salir del rincón.

En lugar de 3. Rc7, las blancas podrían optar por avanzar el peón: 3. a6, Rb8; 4. a7+, Ra8 y 5. Ra6 y otra vez tablas. El rey negro está ahogado, tal y como muestra el diagrama siguiente:



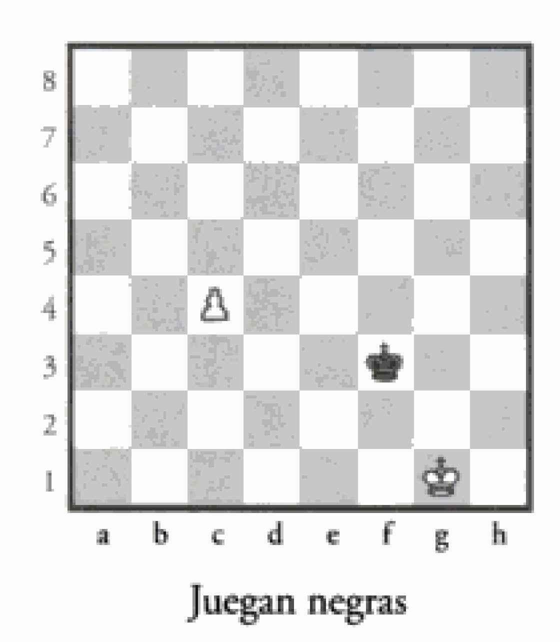
151

En realidad, para conseguir las tablas hay bastante con que el rey del bando inferior llegue a la casilla f8 (o c8 si se trata del peón a, es decir, el de la torre de la dama) antes que el peón llegue a la línea séptima.
La posición del diagrama siguiente es fundamental para entenderlo:

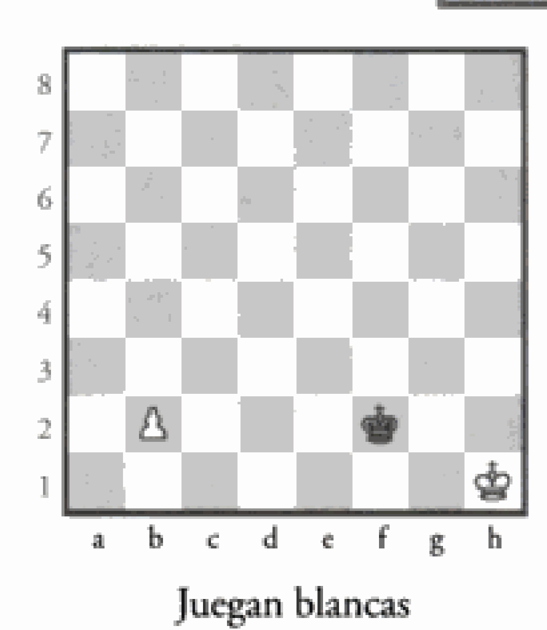


Si toca jugar a las negras el final es tablas: 1. ... Rf8! 2. Rh7, Rf7; 3. h6, Rf8! 4. Rh8 (o 4. Rg6, Rg8, como en el caso estudiado en el ejemplo anterior), 4. ... Rf7; 5. h7, Rf8 y el bando fuerte acaba con el rey ahogado.
En cambio, si en esta misma posición toca jugar a las blancas, su victoria es muy sencilla con 1. Rg7! y el peón tiene el camino libre hasta la casilla de coronación.
Resumiendo:
Mover no es solo un derecho, sino también una obligación que en ciertos momentos puede llevar a la derrota.
Normalmente, la única manera de ganar los finales de rey y peón contra rey consiste en perder un tiempo con tal de que el adversario pierda la oposición.
Cuando los reyes están colocados cara a cara, contar las casillas que hay entre ambos: si el número es par, el rey que juega primero gana la oposición, y si es impar, el que juega primero pierde la oposición.

152

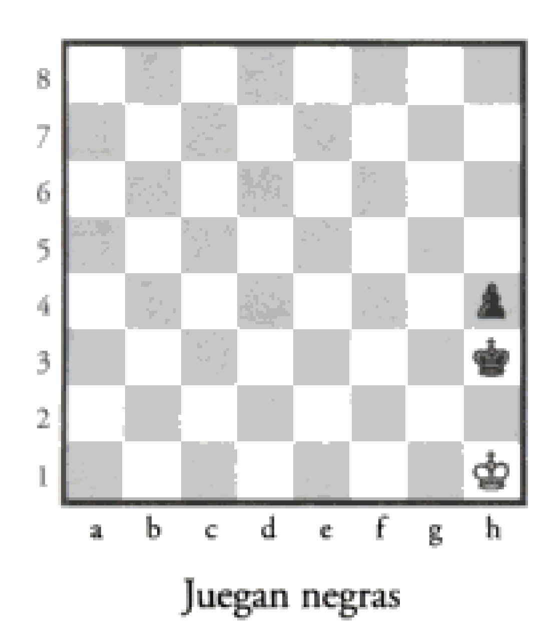


Juegan negras

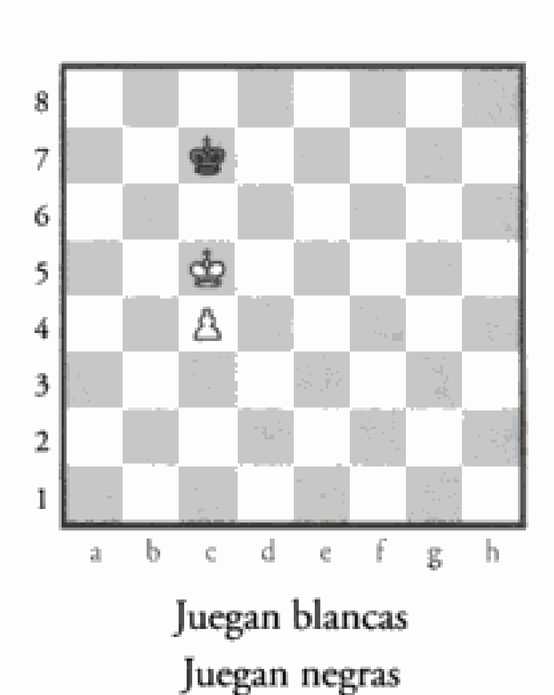


Juegan blancas

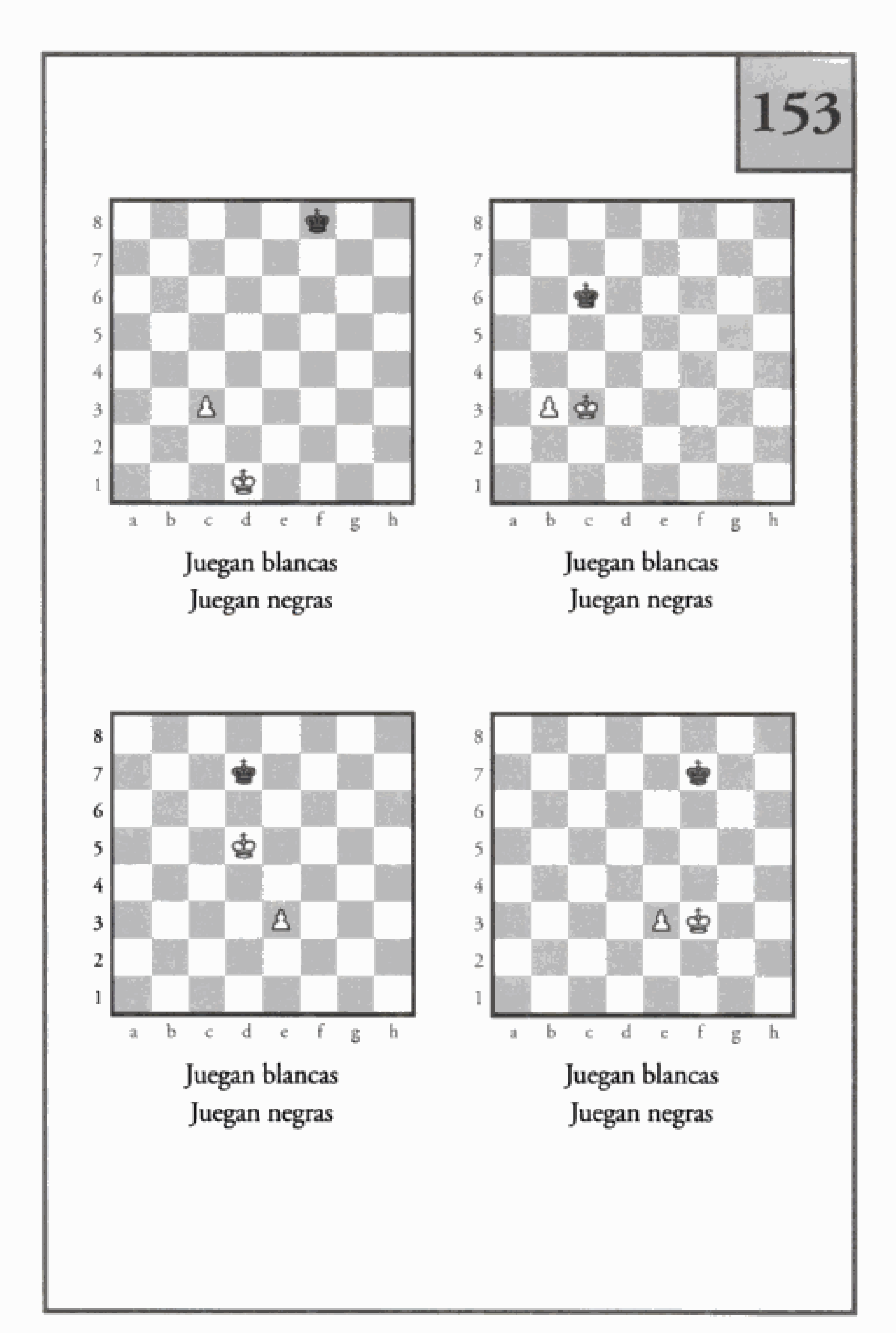
En los ejercicios siguientes hace falta descubrir, según si juega un bando o el otro, si el resultado son tablas, es decir, si el peón no corona, o si el bando fuerte gana porque el peón corona. Por tanto, en los diagramas siguientes hemos omitido todo tipo de comentarios.



Juegan negras

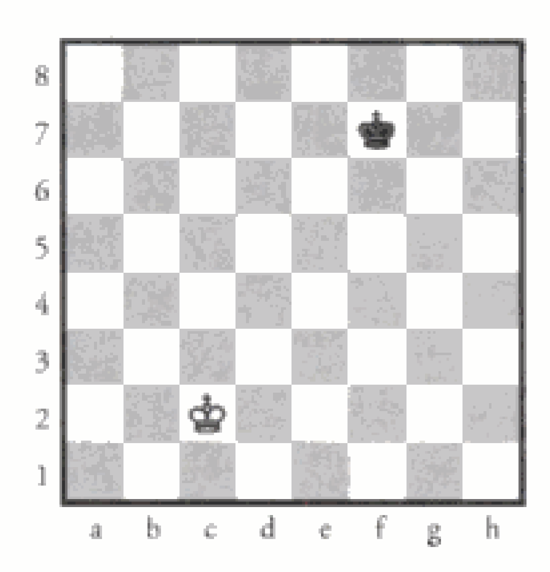


Juegan blancas
Juegan negras

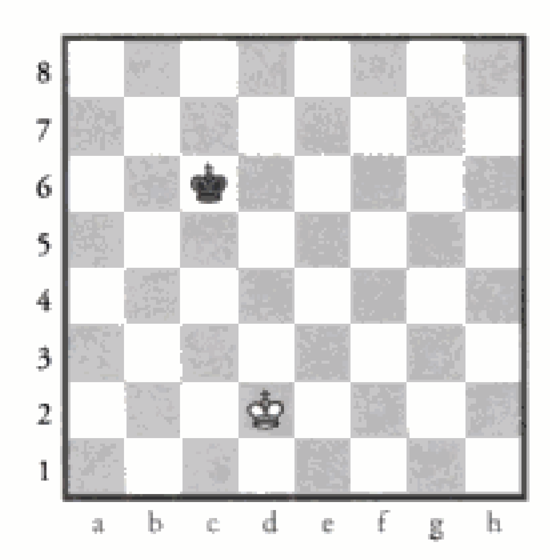

153
8
7
6
5
4
3
2
1
a b c d e f g h
Juegan blancas
Juegan negras
Juegan blancas
Juegan negras
Juegan blancas
Juegan negras
Juegan blancas
Juegan negras

154

Para acabar con el tema, os proponemos dos ejercicios para compartir con algún amigo aficionado al ajedrez, para poder ejercitar la práctica de la oposición.



Las blancas juegan y quieren ocupar cualquier casilla de la fila octava, y las negras lo han de impedir. ¿Quién gana? Una pista; si las blancas juegan correctamente lo consiguen, pero ¿dónde han de ir? ¿Por las columnas b y a o por el centro?



Las negras juegan y al igual que en el ejercicio anterior, quieren ocupar cualquier casilla de la primera fila. ¿Las blancas lo pueden impedir? ¿Las negras conseguirán su objetivo?

Ejercicios

155



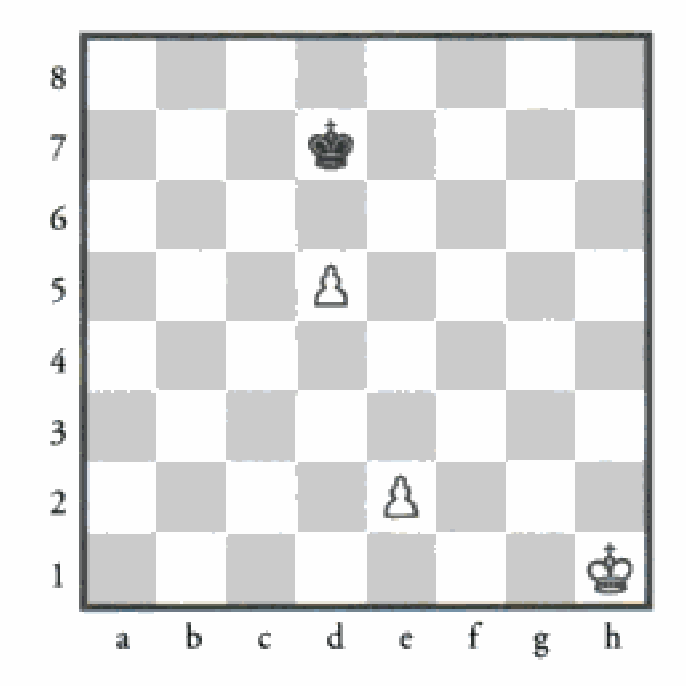
Las blancas acaban de jugar exf6.

1. ¿Qué han de responder las negras?

2. ¿Por qué no se puede jugar 1. ... Dxe2?

EJERCICIOS

156



Juegan negras.

1. ¿Puede el rey negro ganar algún peón?

____

____

____

____

2. ¿Cuál crees que será el resultado final?

____

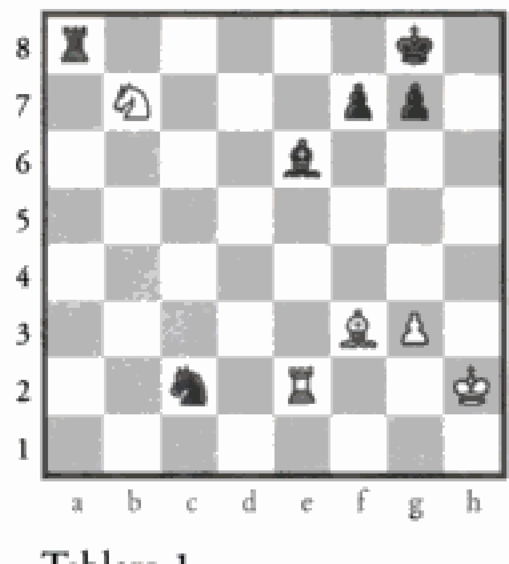
____

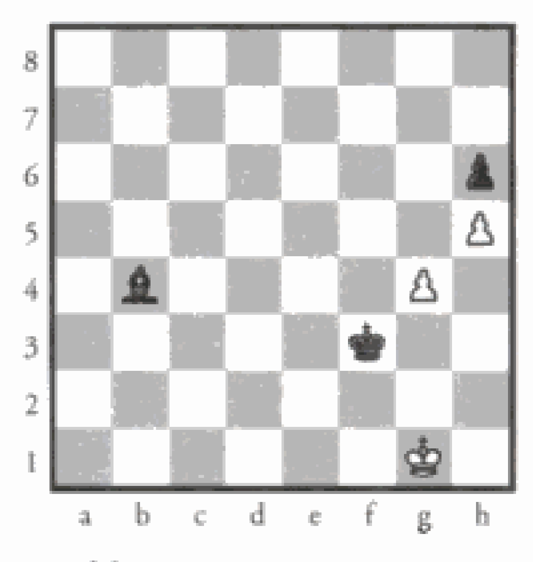
____

____

Recordatorio de temas anteriores

157


Tablero 1

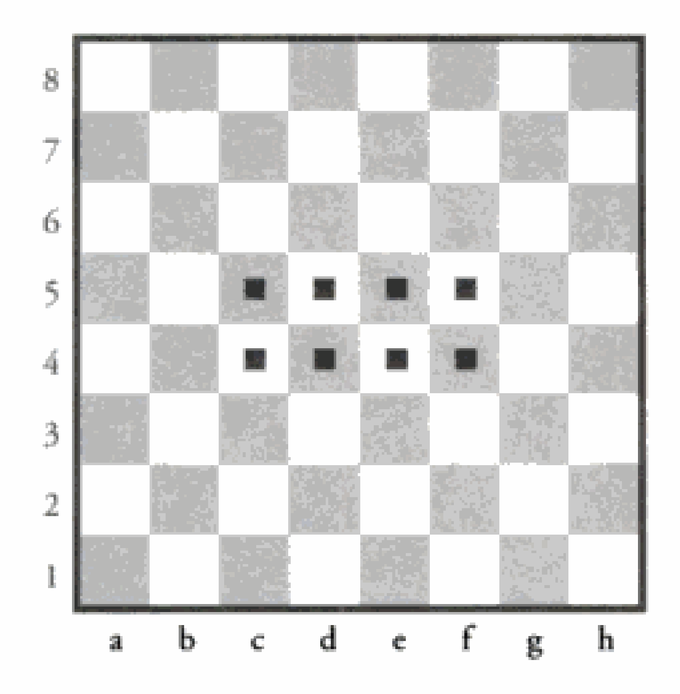

Tablero 2

TABLERO 1. Juegan negras y ganan.
Las negras consiguen imponerse en esta posición en pocas jugadas.
Partida de Witt-Lewies, Holanda, 1953.

TABLERO 2. Juegan negras y ganan.
Este final sin peones blancos sería tablas, pero con ellos, el resultado es totalmente diferente. ¿Por qué?
Partida Redeleit-Van Col, correspondencia, 1951-52.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEORÍA: CENTRO, DESARROLLO

158



1. El centro del tablero es el primer objetivo del jugador. Dominarlo significa más espacio para nuestras piezas. ¿Cómo se puede conseguir el dominio del centro?

   ____

   ____

2. Dominar el centro ¿significa poner muchas piezas en las casillas centrales?

   ____

3. Después de los peones, los caballos son las piezas que actúan de inmediato en el dominio del centro. ¿Por qué? ¿El desarrollo de las piezas hacía el centro nos ayuda a controlarlo más?

   ____

4. Di cuáles son las casillas centrales más importantes:

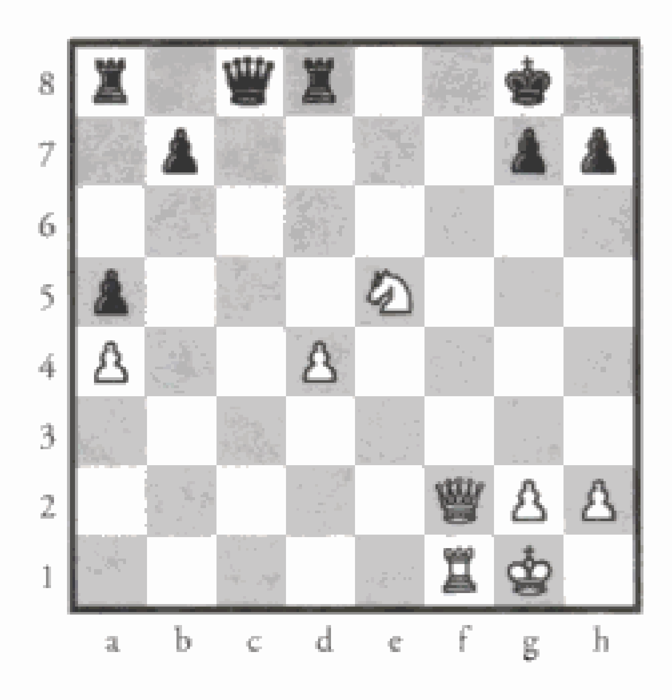
   ____

5. Para dominar el centro al inicio de la partida, ¿qué jugadas harías? (marca las correctas).

   a) 1. e4 b) 1. d4 c) 1. a3 d) 1. Ch3 e) 1. h4 f) 1. c4

Ejercicios

159



1. Comentar la jugada: 1. Df7+

2. Comentar la jugada: 1. Df8+

3. Comentar la jugada: 1. Da2+

EJERCICIOS

161



1. La posición del diagrama parece igualada, pero las blancas construyen una combinación con el propósito de ganar tiempo con pérdida de material.
   Comenta esta jugada del blanco: 1. Cd-c4

   ____

   ____

2. Ahora las negras han de capturar el caballo con el peón. ¿Por qué?

   ____

   ____

3. ¿Quién crees que se encuentra en mejor posición? Razona la respuesta.

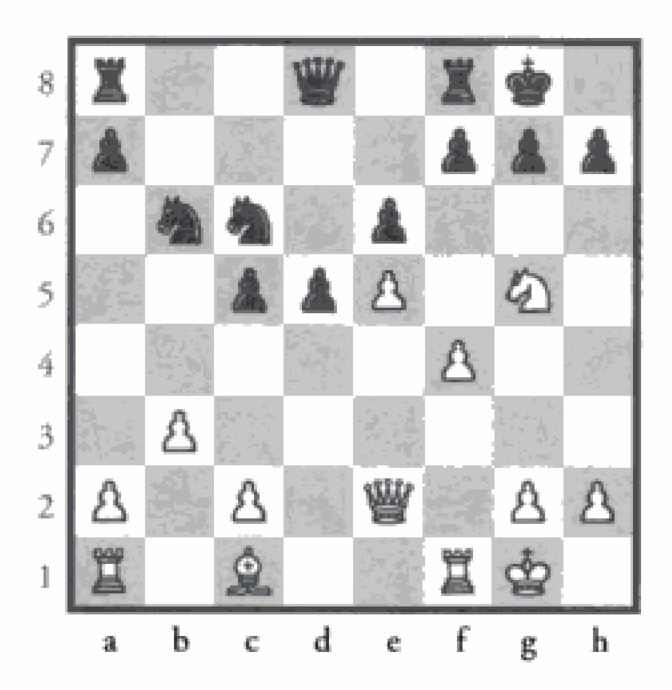
   ____

   ____

4. Observa estas jugadas y coméntalas:
   1. Cd-c4, dxc4; 2. Dxg6, hxg6; 3. Cxg6, fxg6; 4. Axc4+, y; 5. Th8++

EJERCICIOS

162



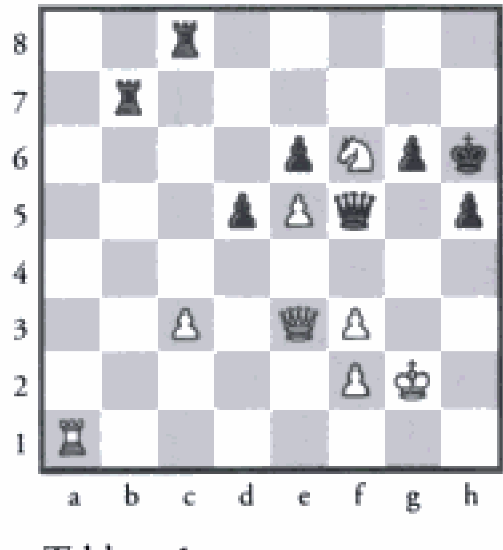
1. Los tres peones negros de enroque son una buena defensa. Esta premisa hace que el blanco quiera, de alguna manera, quitar o romper esta defensa. Una manera fácil es provocar su movimiento. ¿Qué jugada harías con blancas para provocar el movimiento de los peones del enroque?

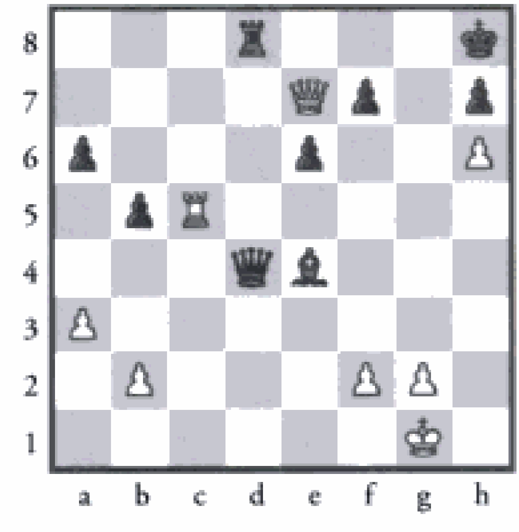
____

____

EJERCICIOS

163


Tablero 1


Tablero 2

1. En el tablero de la izquierda (1) las negras juegan 1. ... Dg5+ y parece que el cambio de damas es forzado. ¿Qué puede hacer el negro para evitar este cambio?

____

____

____

____

2. En el tablero de la derecha (2) las blancas juegan 1. Td5!! Comenta la jugada razonando las posibles respuestas del negro.

____

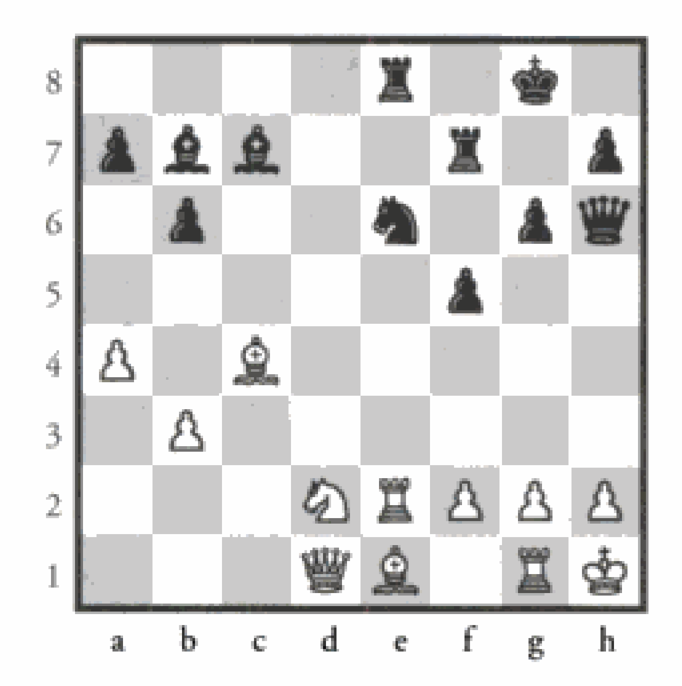
____

____

____

EJERCICIOS

164



1. Juegan blancas. ¿Es correcta la jugada Txe6? ¿Por qué?

2. ¿Pueden jugar las blancas g3? ¿Por qué?

3. ¿Y h3?

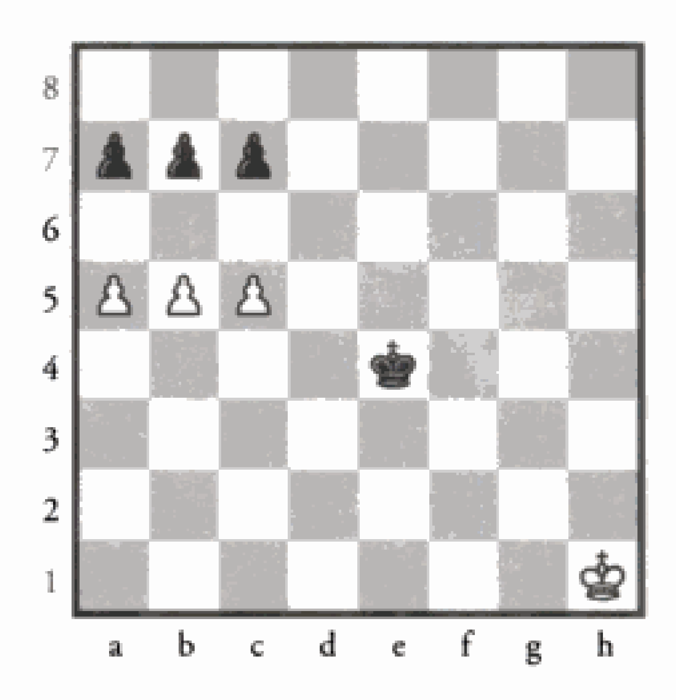
4. Enumera todas las posibilidades de las blancas que protegen la casilla h2.

5. ¿Cuál es la mejor de estas respuestas? ¿Por qué?

6. Si las negras tuvieran su dama en la casilla f8, ¿qué jugarían las blancas?

Conceptos básicos de algunos finales sencillos con peones

165



1. Los finales de peones son un material de estudio basico para el ajedrecista. En este diagrama juegan blancas y ganan. ¿Cómo? Escribe todas las posibilidades.

____

____

____

____

2. ¿Qué ocurre si juegan las negras?

____

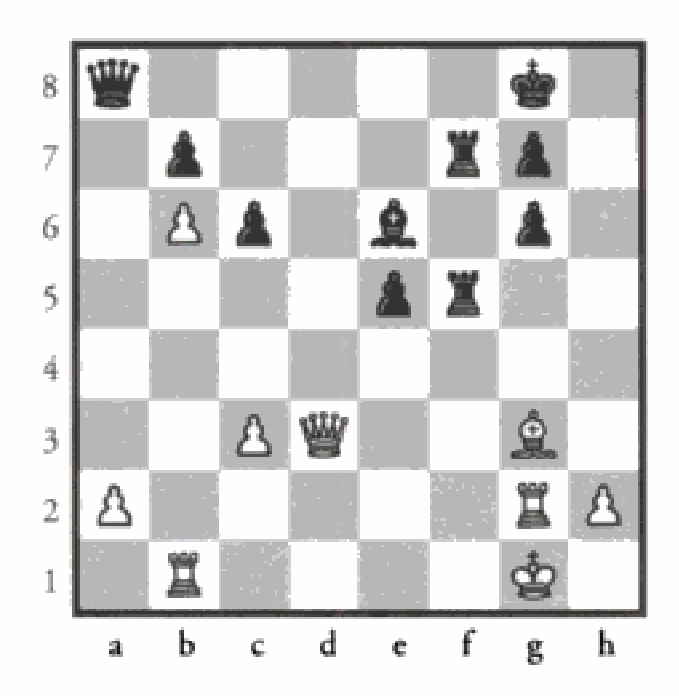
____

____

____

EJERCICIOS

166



1. Las negras juegan 1. ... e4.
   De estas tres posibilidades blancas, ¿cuál es un grave error?

   a) 2. De3 b) 2. Dxe4 c) 2. Dd6

   Razona tu respuesta y di por qué las otras son mejores.

   De3: ____

   ____

   Dxe4: ____

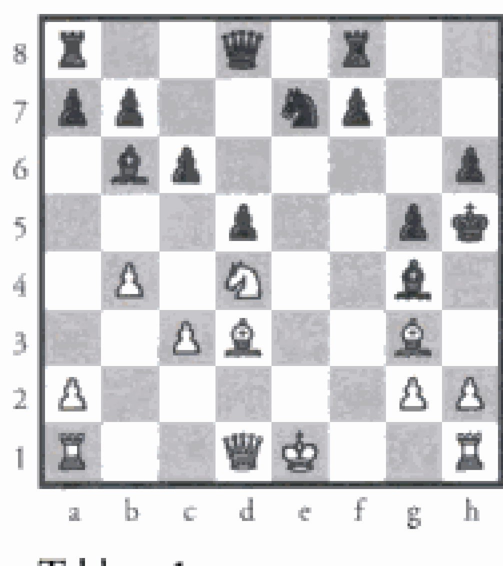
   ____

   Dd6: ____

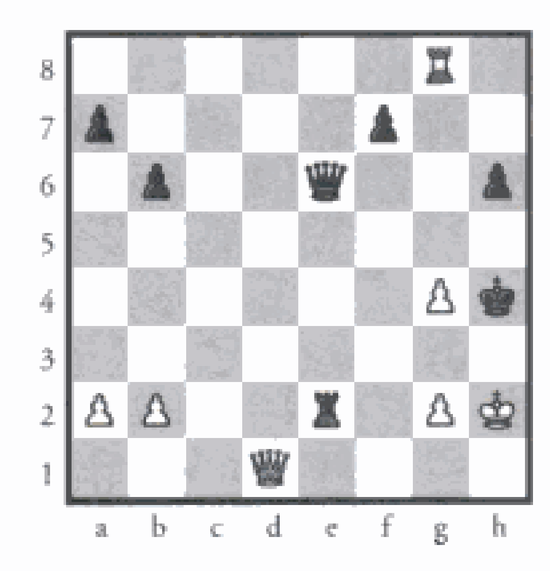
   ____

Ejercicios

170



Tablero 1



Tablero 2

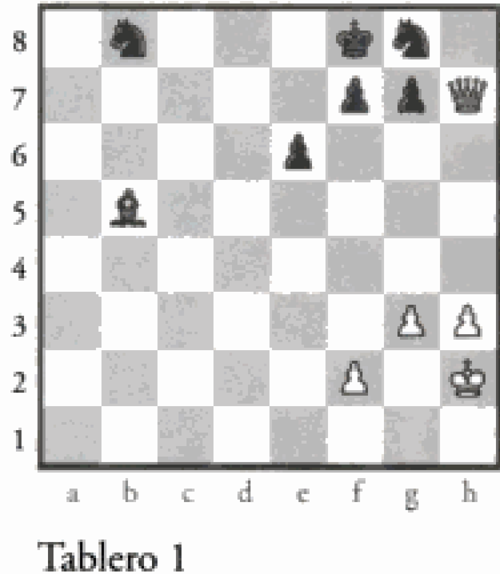
Juegan las blancas. Mate en 2 jugadas.

Tablero 1

Tablero 2

Ejercicios

171



Tablero 1

Tablero 2

Juegan blancas.

Tablero 1

____

____

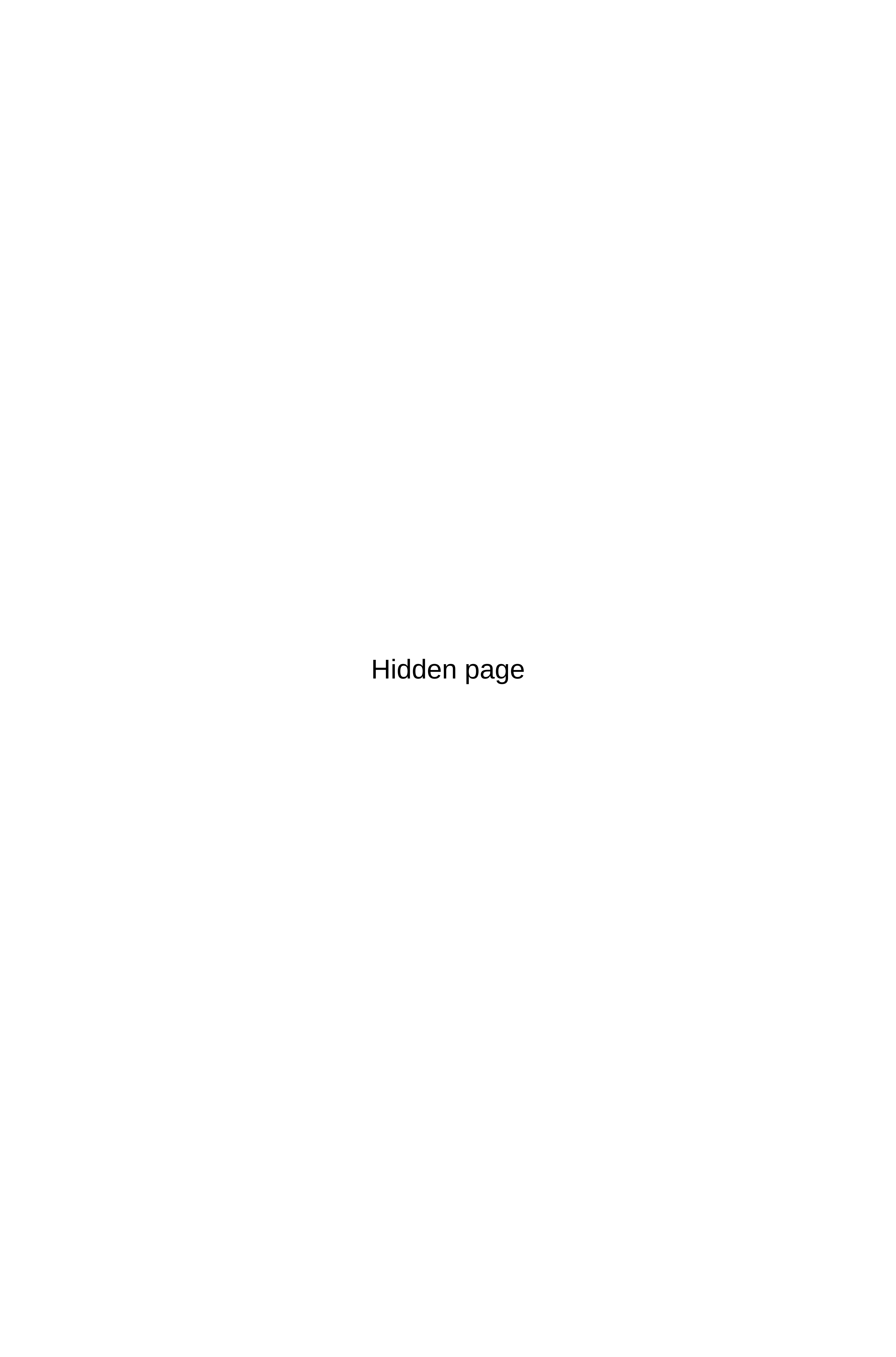
____

Tablero 2

____

____

____


Hidden page

Soluciones

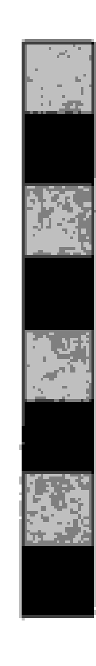
1 er CICLO

6-7 años

SOLUCIONES

01

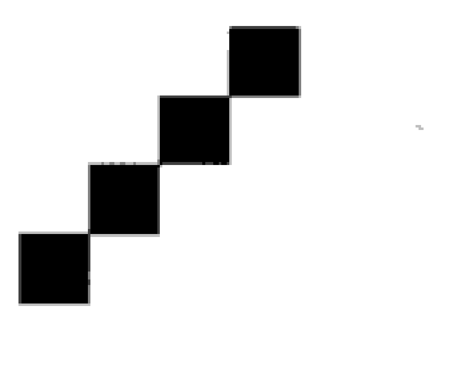
1. Color azul



2. Color verde



3. Color rojo



SOLUCIONES

02

❒ Color azul

	a	b	c	d	e	f	g	h
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								

❒ Color rojo

	a	b	c	d	e	f	g	h
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								

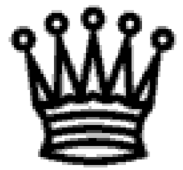
❒ Color verde

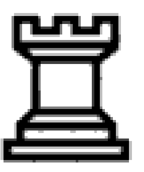
	a	b	c	d	e	f	g	h
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								

Soluciones

03

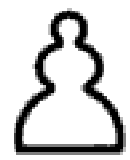
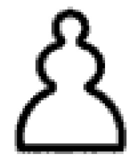
❒ REY  

❒ DAMA  

❒ TORRE  

❒ ALFIL  

❒ CABALLO  

❒ PEÓN  

SOLUCIONES

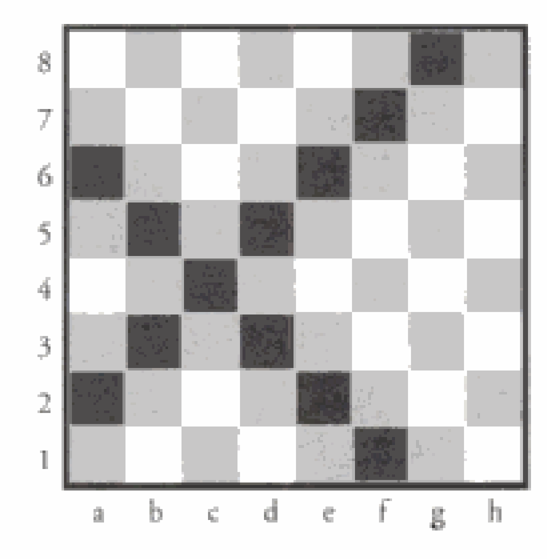
05

1. Nombre de las casillas

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

2. f5 = blanca e8 = blanca c1 = negra h4 = negra b3 = blanca

3. Tres diagonales que pasen por la casilla c4.



4. No.
5. Sí.
6. Blancas: 4 Negras: 4

SOLUCIONES

06

Nombre de cada pieza y su letra inicial.

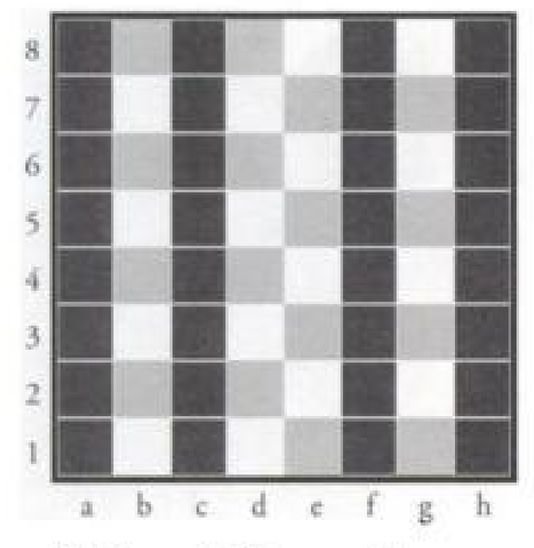
♔	........R........	♗	........A........
♕	........D........	♘	........C........
♖	........T........	♙	........P........

Casillas blancas que hay en el tablero

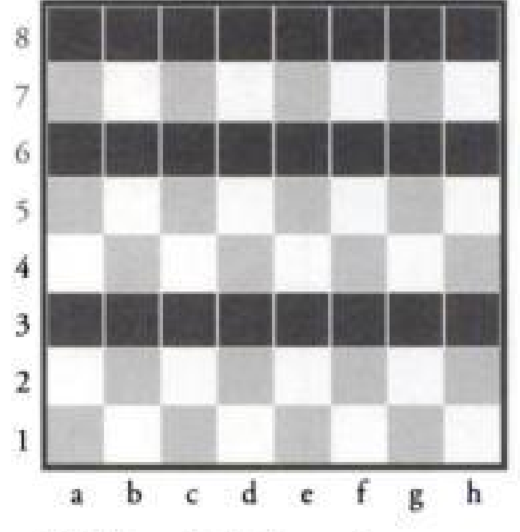
32

SOLUCIONES

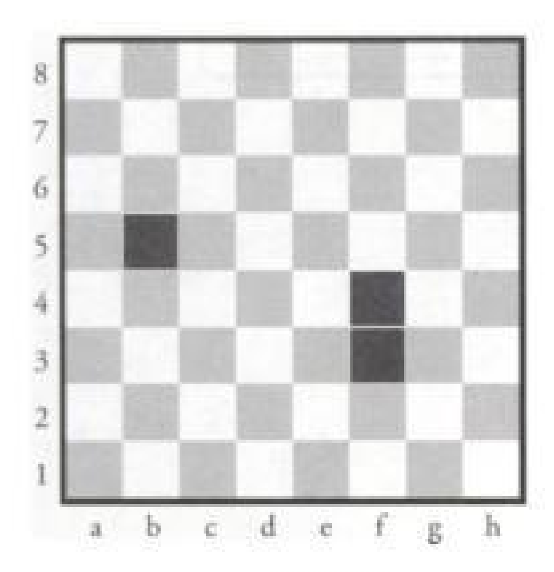
07



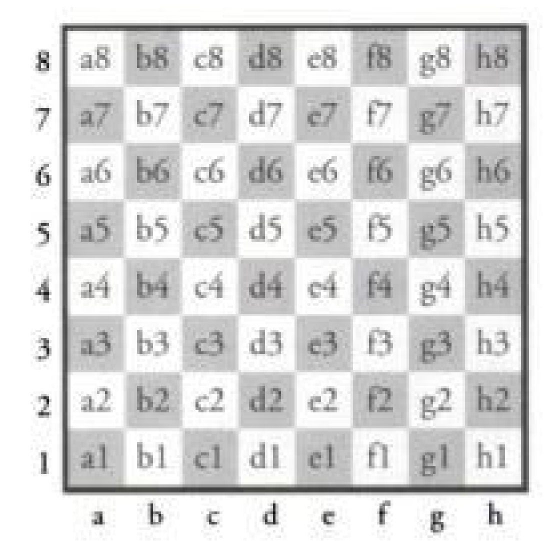
Tablero 1 Color azul



Tablero 2 Color rojo



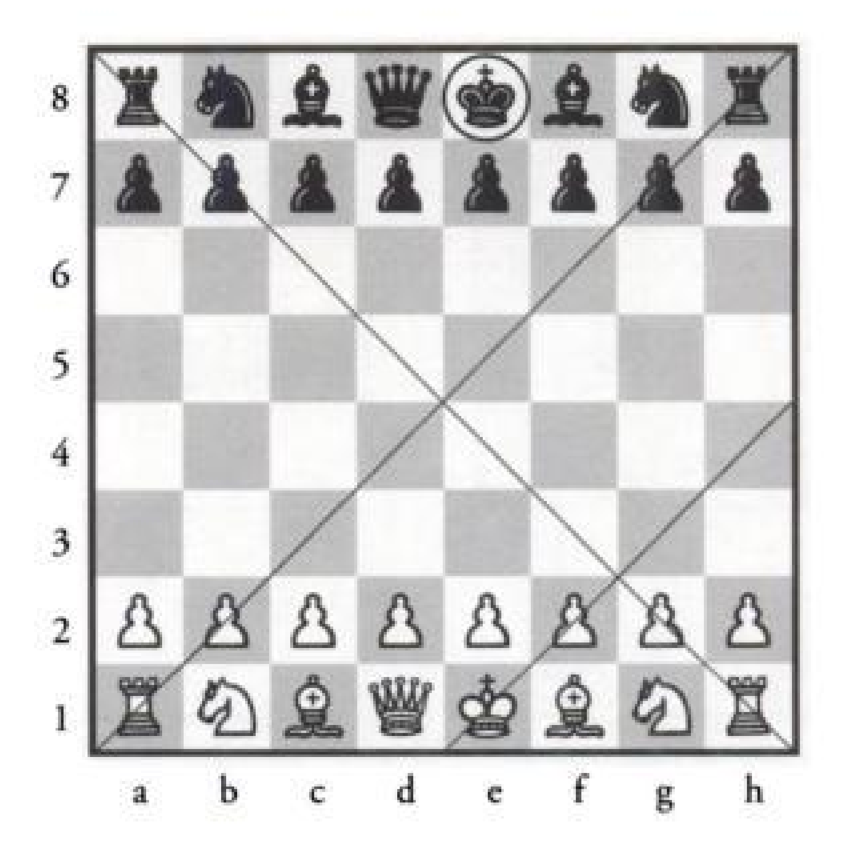
Tablero 3 Color verde



Tablero 4 Nombre de casillas

SOLUCIONES

08



1. 32.
2. Rey negro marcado en un círculo dentro de tablero.
3. Sí.
4. 4.
5. La columna f pintada de rojo.
6. c4 = Blanca   g5 = Negra
7. Tres líneas rectas en diagonal en el tablero.
8. Columnas: 8   Filas: 8

Soluciones

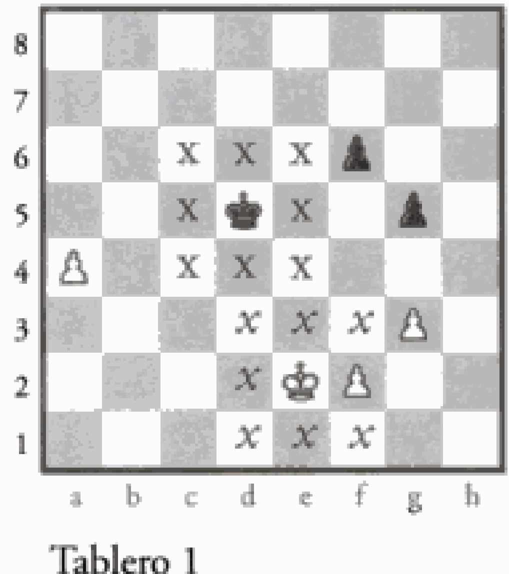
09

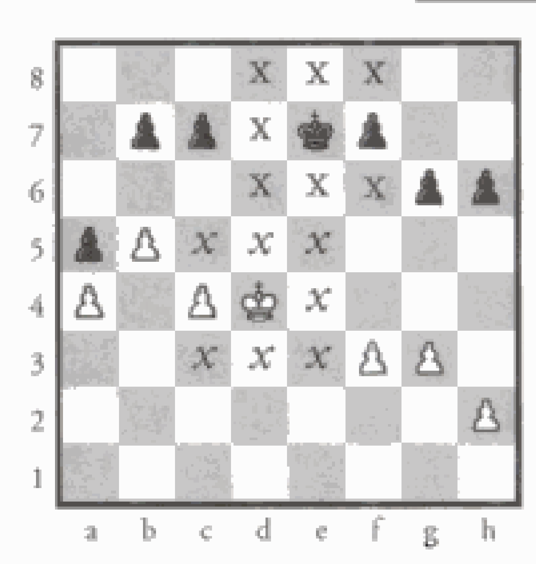
✏ Rey de color azul.

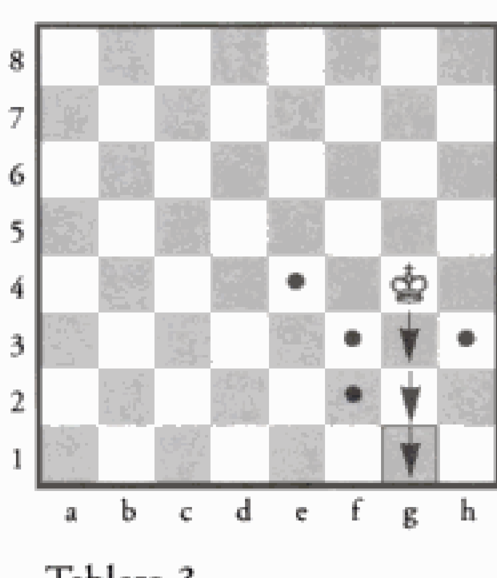


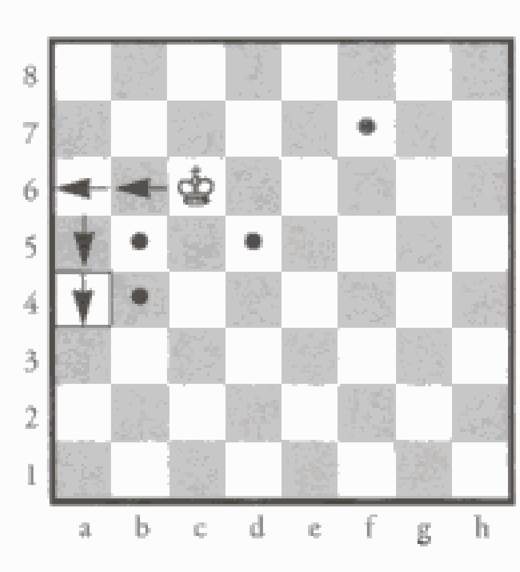
Soluciones

10


Tablero 1


Tablero 2


Tablero 3

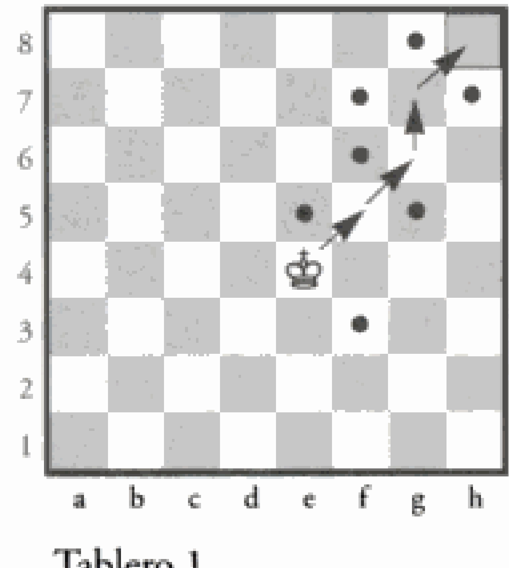

Tablero 4

Tableros 1 y 2
Casillas donde pueden moverse ambos reyes.

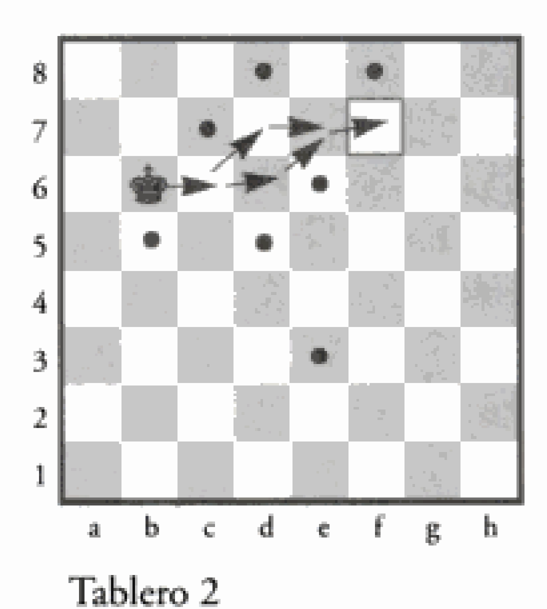
Tableros 3 y 4
Casillas donde puede ir el rey con el menor número de jugadas sin pasar por los puntos negros.

Soluciones

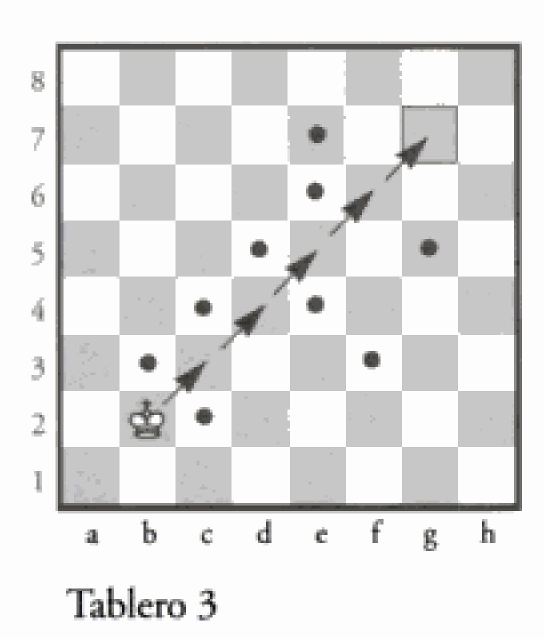
11



Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

Tablero 4

Indica con una flecha cómo puede ir el rey a la casilla enmarcada en el menor número de jugadas sin pasar por los puntos negros.

SOLUCIONES

12

✏ Dama de color amarillo.



Soluciones

13

Tablero 1 (existen varios caminos: uno de ellos es)

Tablero 2

Tablero 3 (existen varios caminos: uno de ellos es)

Tablero 4 (existen varios caminos: uno de ellos es)

Soluciones

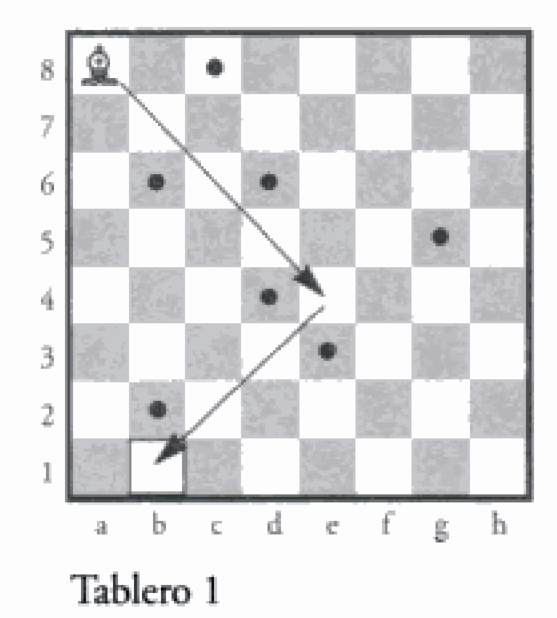
14

✏ Alfil de color azul.

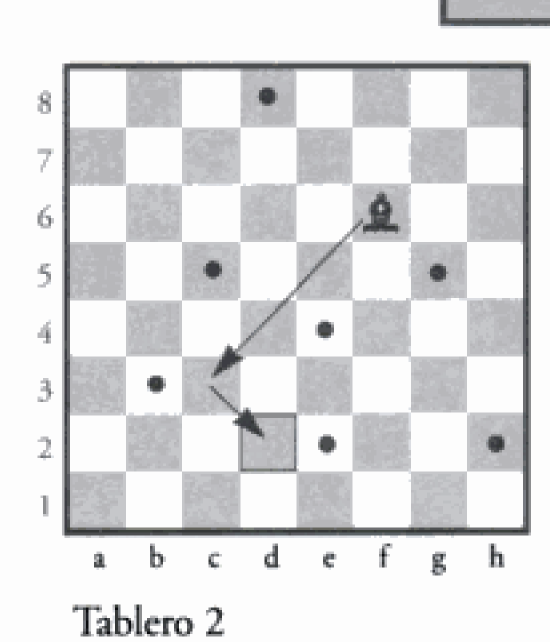


Soluciones

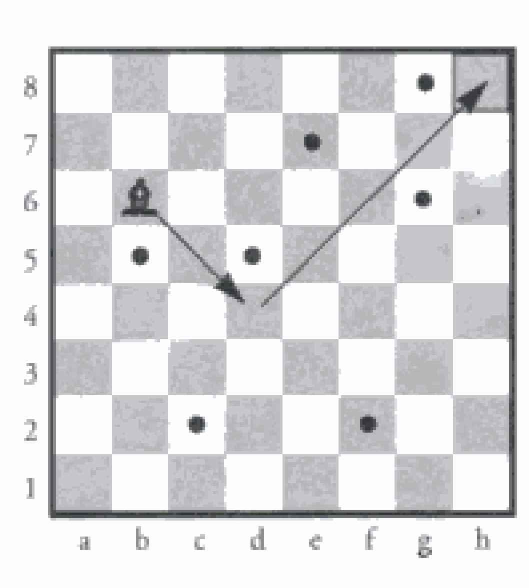
15



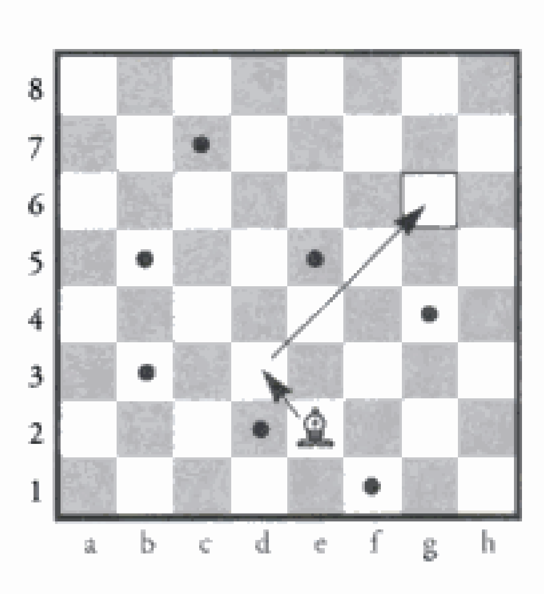
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

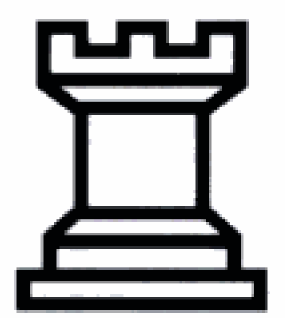


Tablero 4

SOLUCIONES

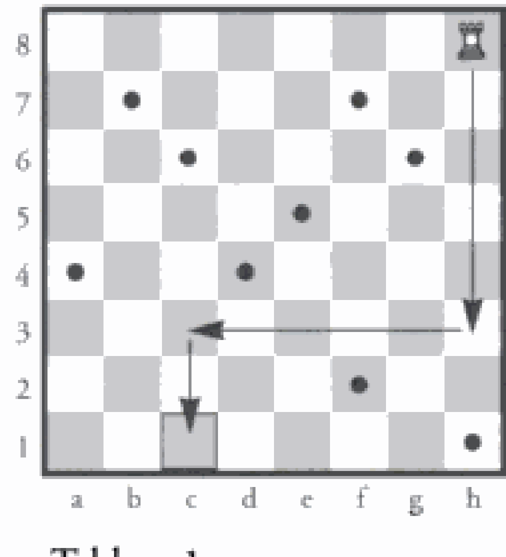
16

✏ Torre de color verde.

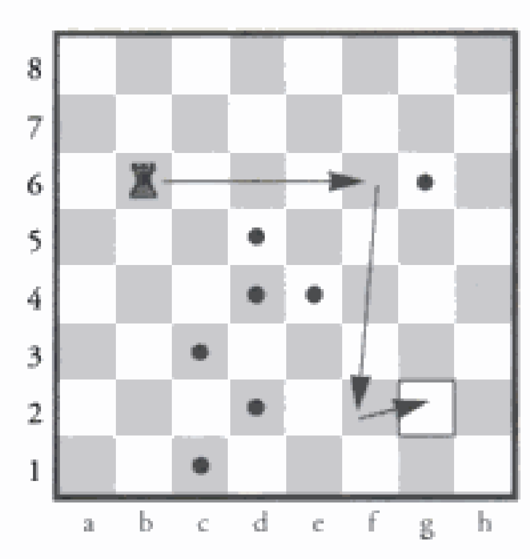


Soluciones

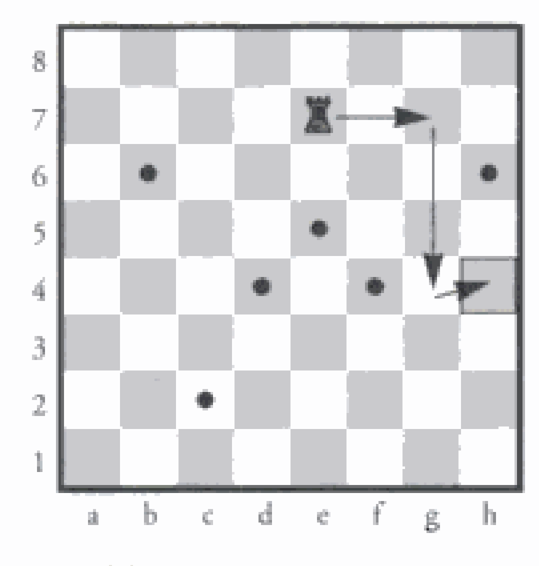
17



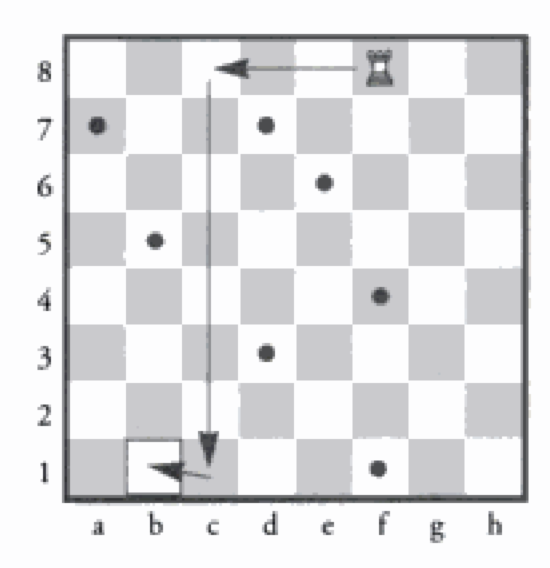
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

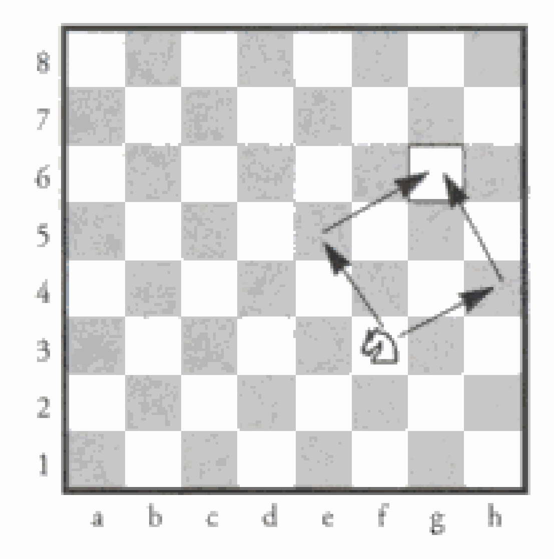


Tablero 4

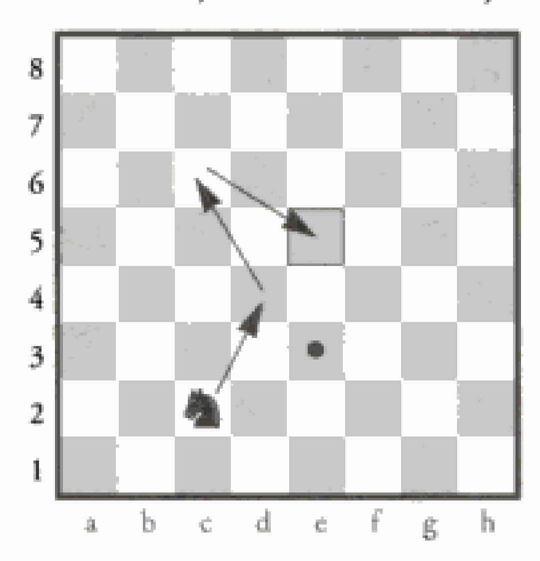
SOLUCIONES

19

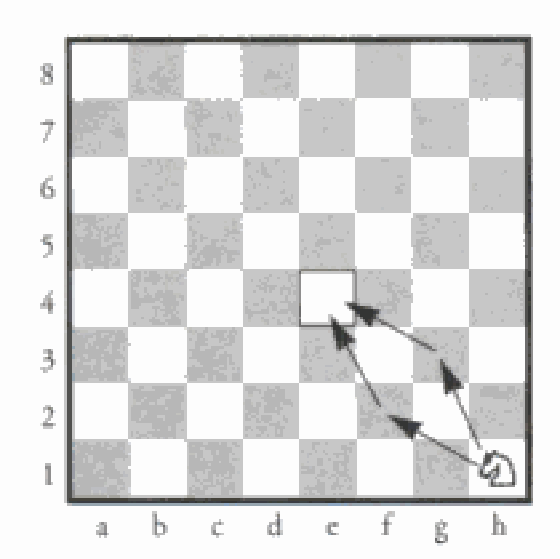
Tablero 1 (2 caminos)



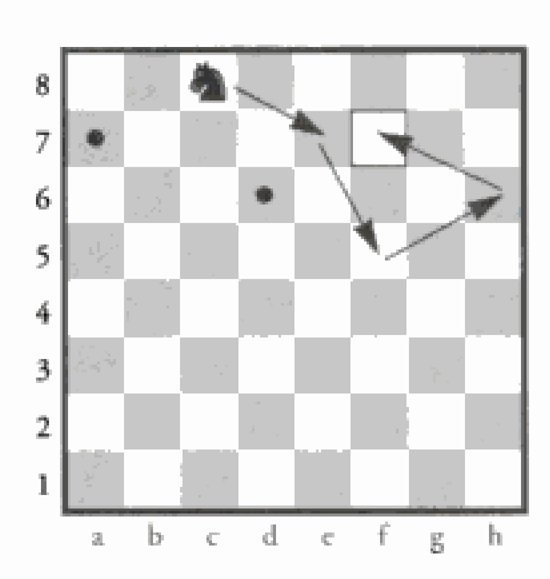
Tablero 2 (Existen varios caminos; uno de ellos es...)



Tablero 3 (2 caminos)



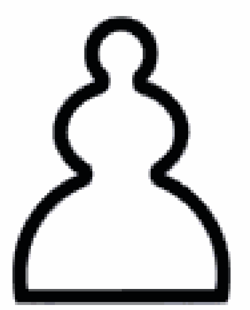
Tablero 4



SOLUCIONES

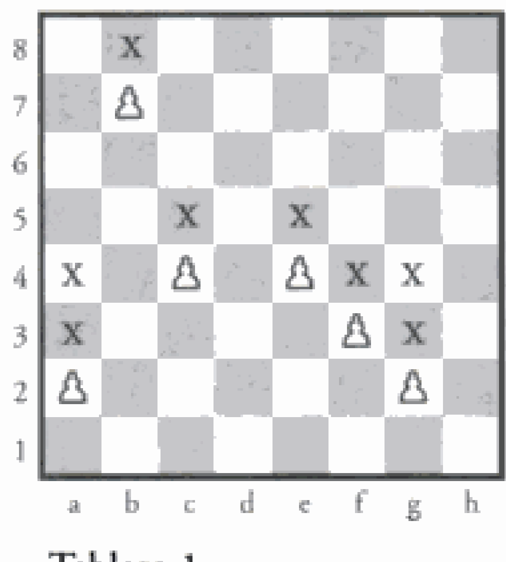
20

✏ Peón de color rojo.

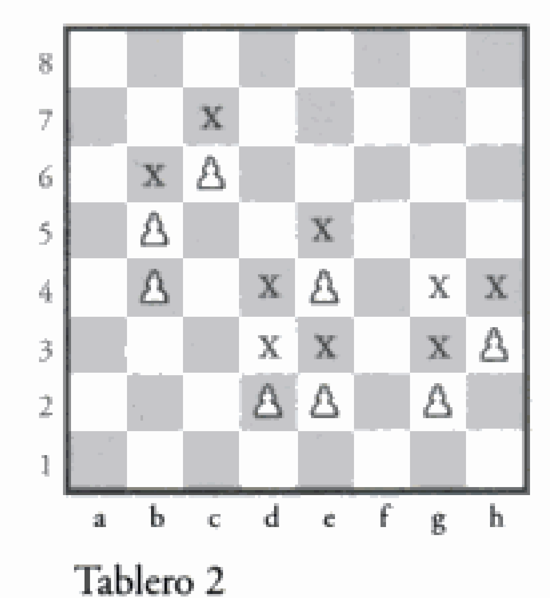


Soluciones

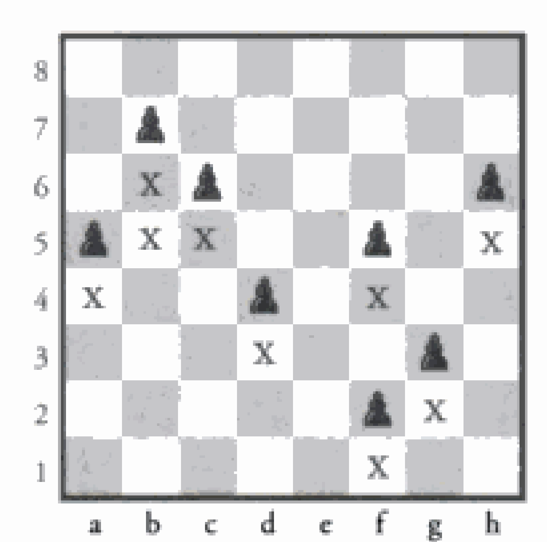
22



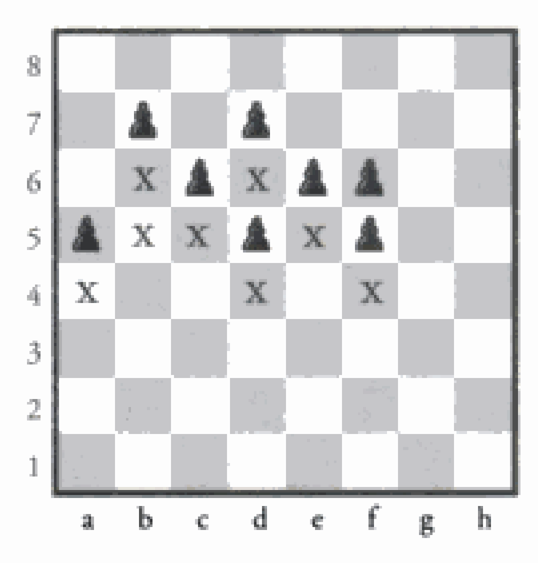
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

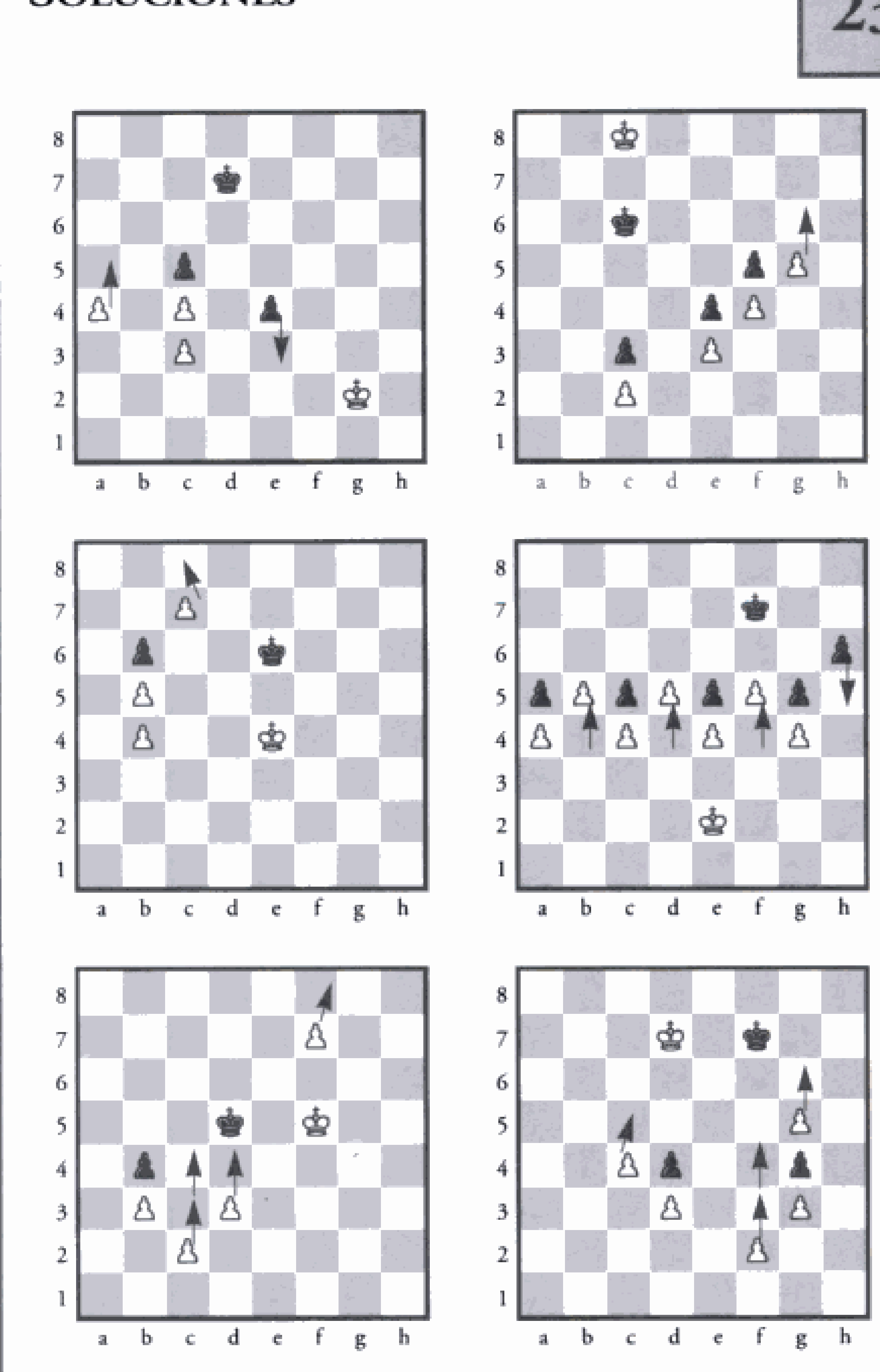


Tablero 4

Casillas en las que se pueden mover los peones marcados con X.

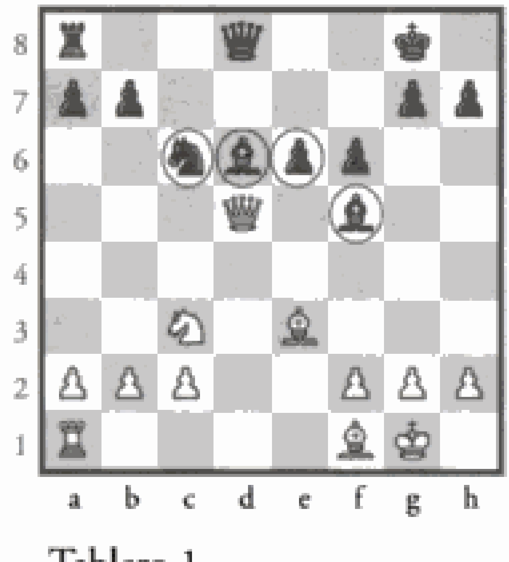
Soluciones

23



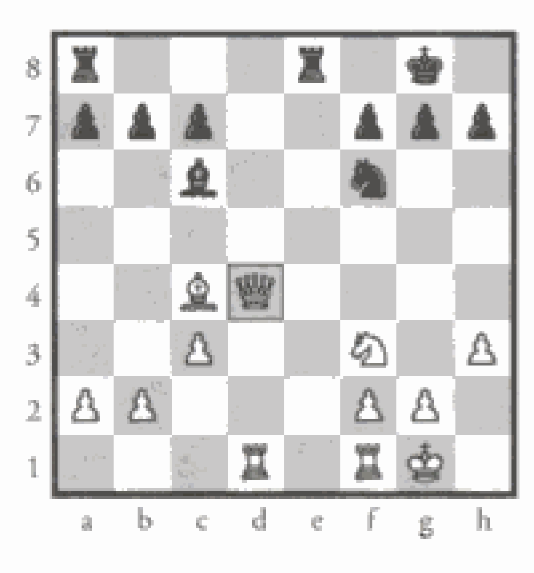
SOLUCIONES

25

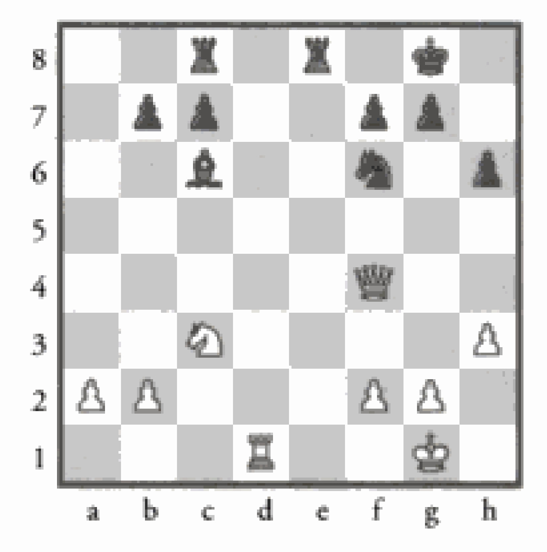


Tablero 1

Tablero 2



Tablero 3

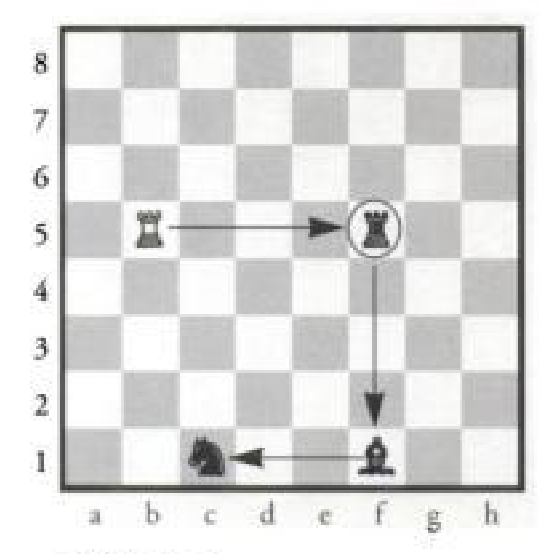


Tablero 4

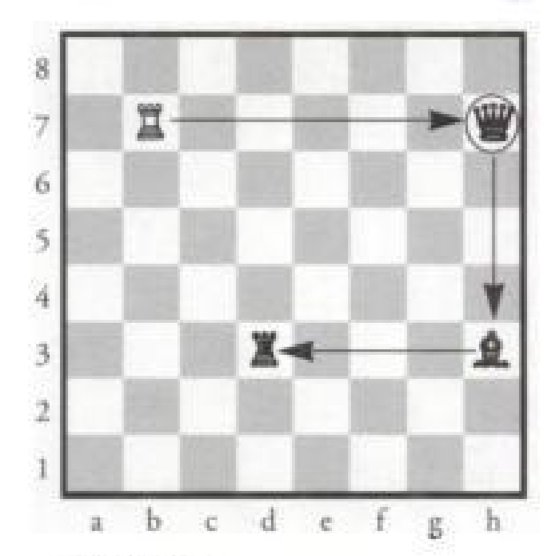
TABLERO 1: Redondeadas las piezas que puede comerse la dama blanca.
TABLERO 2: Ninguna.
TABLERO 3: Enmarcada la pieza que puede comerse al caballo negro.
TABLERO 4: Ninguna.

Soluciones

26



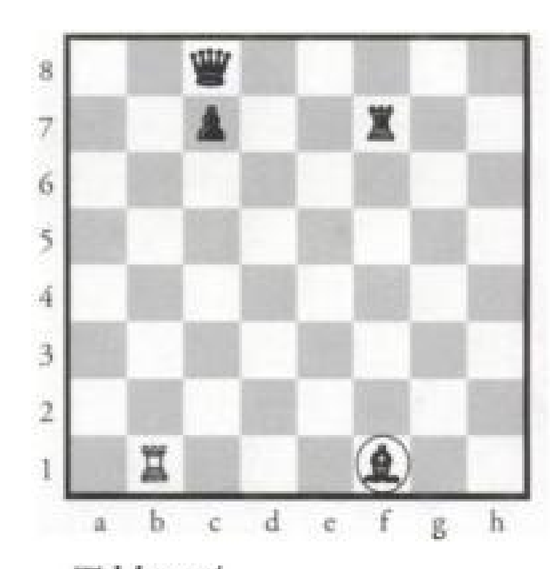
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3

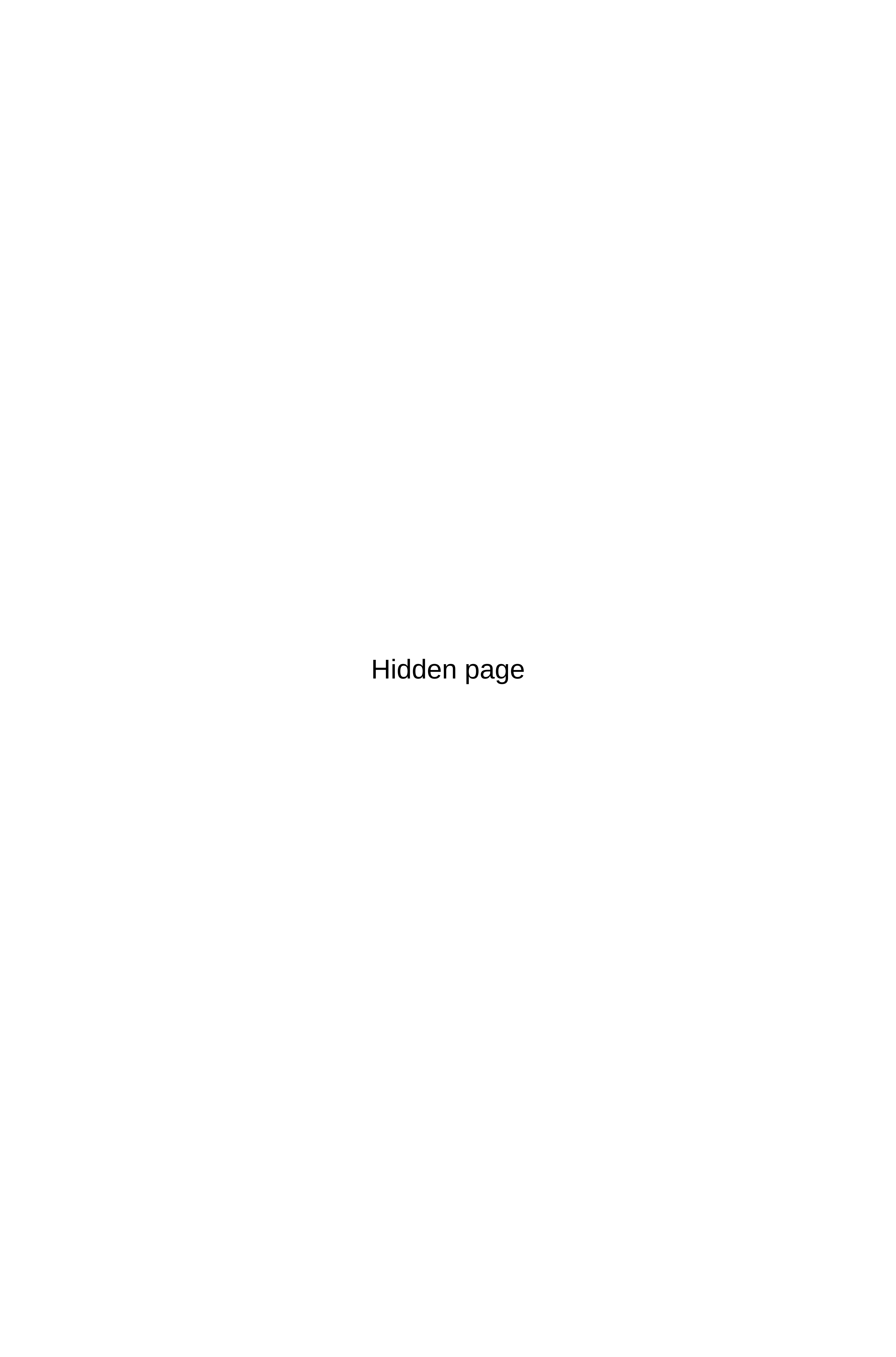


Tablero 4

Tableros 1 y 2
Indicado con flechas verdes cómo se puede comer la torre las piezas en tres jugadas.

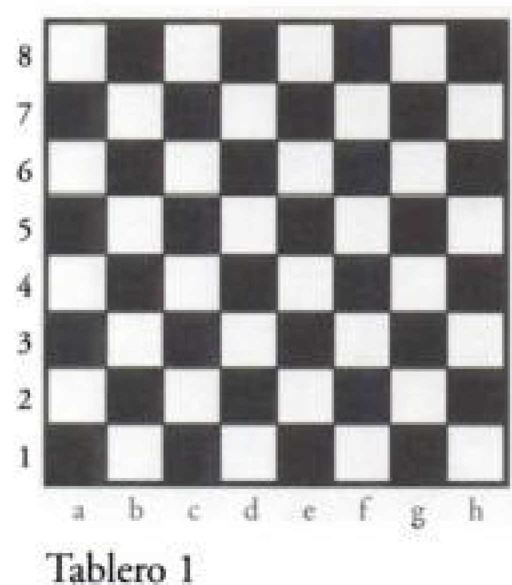
Tableros 3 y 4
No se puede, es en 4 jugadas.

Todos los tableros
Redondeadas todas las piezas negras que puedan capturar piezas blancas.

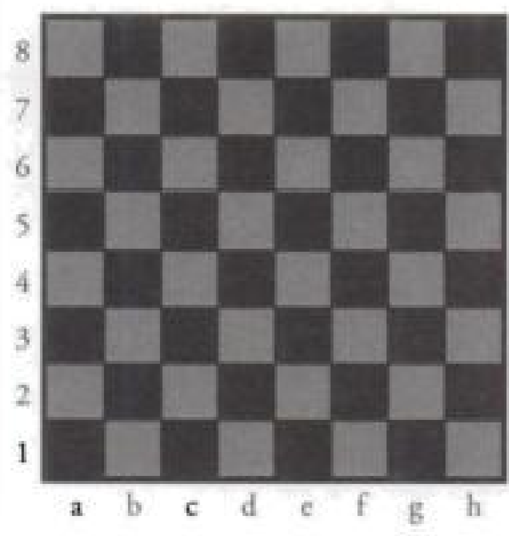

Hidden page

SOLUCIONES

35



Tablero 1



Tablero 2

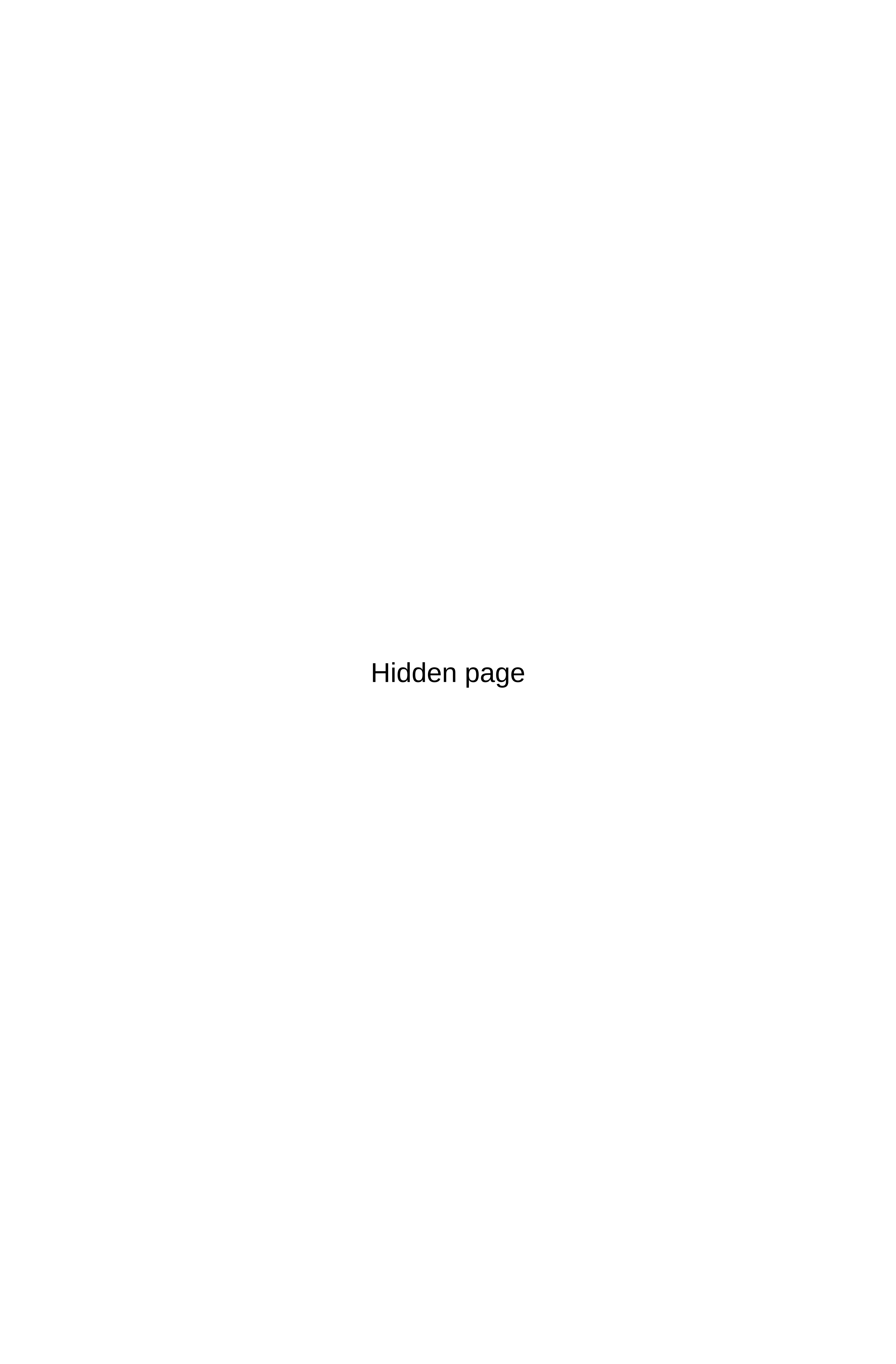
TABLERO 1

1. Tablero de ajedrez.
2. 32.

TABLERO 2

1. Tablero de ajedrez. (Pintadas de azul las casillas blancas).
2. 32.

   En total hay 64 casillas.


Hidden page

SOLUCIONES

37

TABLERO 1:

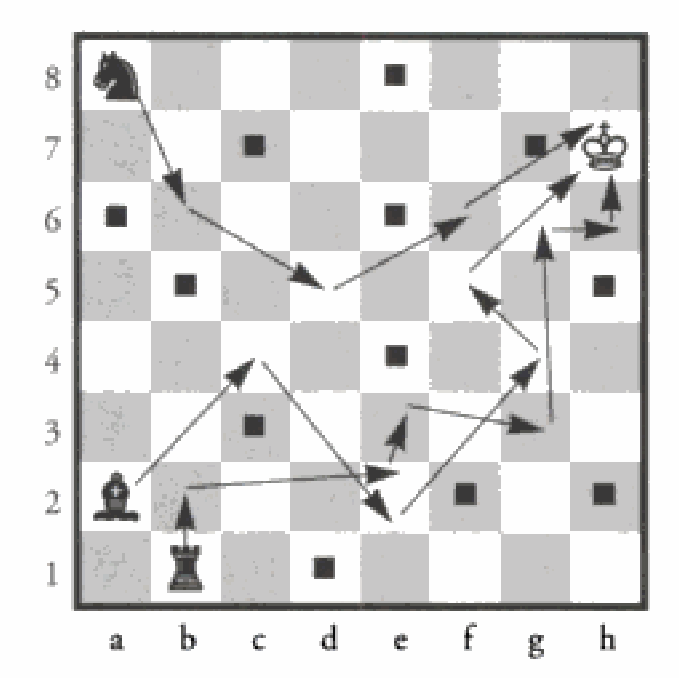
Superior-Izquierda:	Ca6 - Cc7 - <u>Ca8</u>
Superior-Derecha:	Cg6 - Cf8 - Ch7 - <u>Cf6</u>
Inferior-Izquierda:	No se puede
Inferior-Derecha:	No se puede

TABLERO 2:

Superior-Izquierda:	Cb8 - Cc6 - <u>Cd8</u>
Superior-Derecha:	Cf7 - Cg5 - <u>Ch7</u>
Inferior-Izquierda:	Cc4 - Ca3 - Cb1
Inferior-Derecha:	Ce4 - Cg3 - <u>Ce2</u>

Soluciones

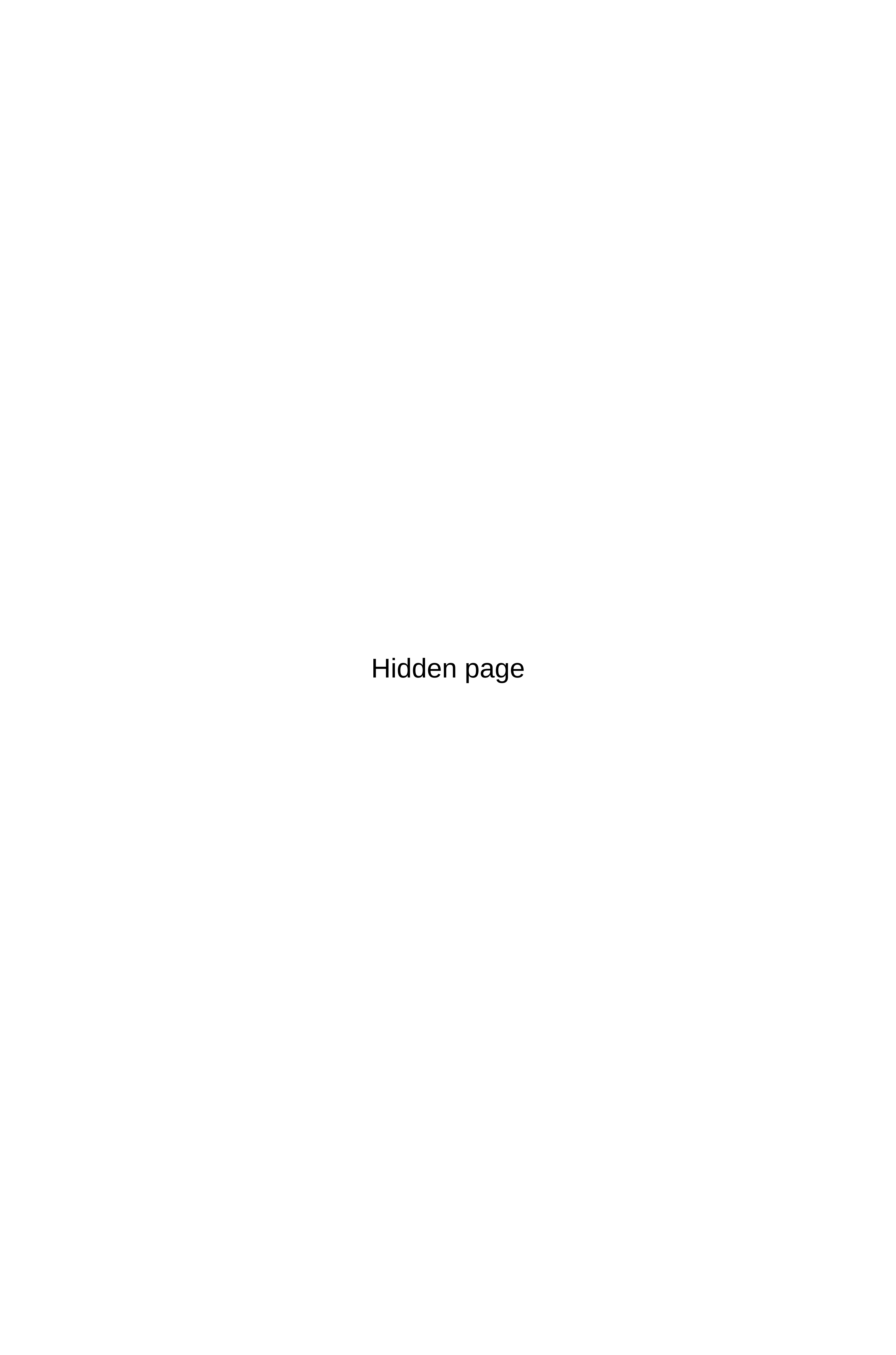
38



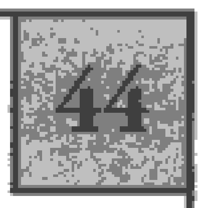
Soluciones

39

Caballo:	a) 4	b) 2	c) 2	d) 3	e) 4
Torre:	a) 2	b) 2	c) 2	d) 2	e) 2
Dama:	a) 2	b) 2	c) 2	d) 2	e) 2


Hidden page

Soluciones



Tablero 1

1. La dama blanca puede capturar las siguientes piezas negras:
    - El peón de a7
    - El peón de f3
    - La dama de g5
    - El caballo de e6
    - La torre de c1
    - La torre de g1

2. La mejor captura es la de el peón de f3, y además hace jaque.

Tablero 2

1. El alfil a la torre de h7.

SOLUCIONES

46

1. Sí.

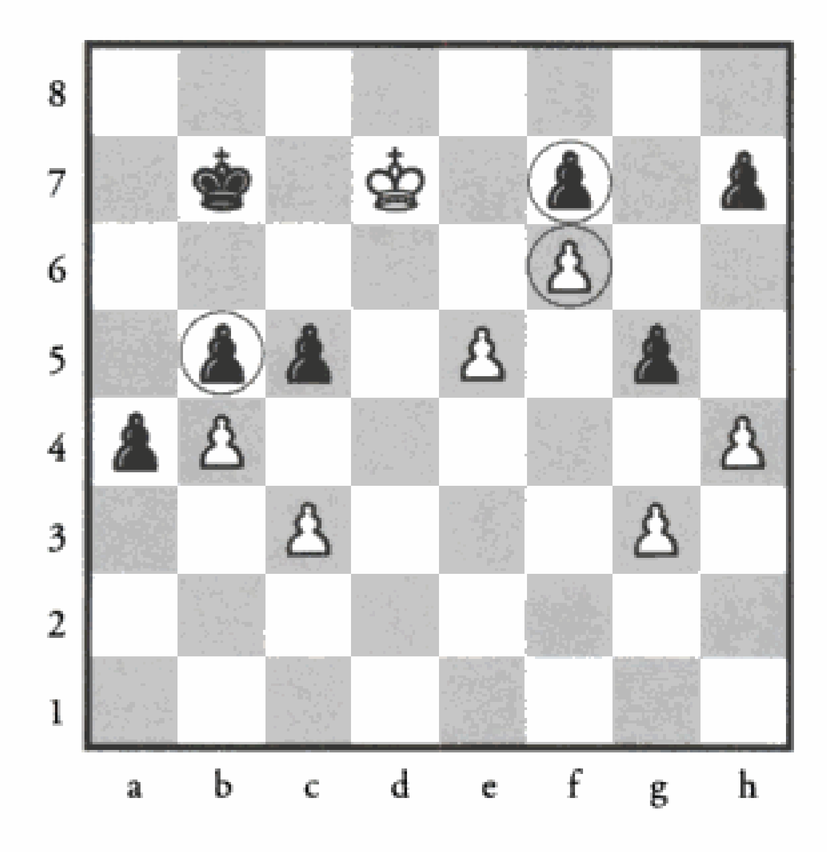
2. 6.

3. 7.

4. Ninguno. Las piezas de un mismo color no se pueden comer.

5. 2.

6. Los peones redondeados serían:



SOLUCIONES

47

1. Dos: Txh8 - Ac4

2. Porque el rey blanco queda amenazado por el alfil.

3. Las negras. Tienen ventaja de material.

4. 4.

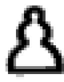
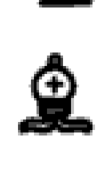
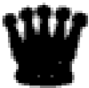
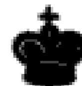
5. 2.

Soluciones



1. *PUNTOS*



	1 punto	
	3 puntos	
	3 puntos	
	5 puntos	
	10 puntos	
	Valor indeterminado (si sólo tenemos en cuenta su movimiento y no lo que representa, podemos decir que equivale más o menos al valor de un caballo)	

3. La dama.

4. El peón.

5. Dos. 2 peones.

SOLUCIONES

52

1.

TABLERO 1:

blancas: por los dos lados.
negras: por los dos lados.

TABLERO 2:

blancas: por ningún lado (el rey está en jaque).
negras: por el corto. En el largo falta la torre.

TABLERO 3:

blancas: por el corto.
negras: por el largo.

TABLERO 4:

blancas: corto.
negras: largo.

Soluciones

53

Tablero 1: No se puede. El rey está en jaque.

Tablero 2: Por los dos lados.

Tablero 3: El largo.

Tablero 4: El corto.

SOLUCIONES

55

1. Ta7+ - Td6+ - Td5+ - Th7+

2. 1. Th7+ Rc8(d8)(e8) 2. Ta8++

3. No. Porque le falta material.

Soluciones

56

1. Ac6++

2. Dxg7++

3. Cc2++

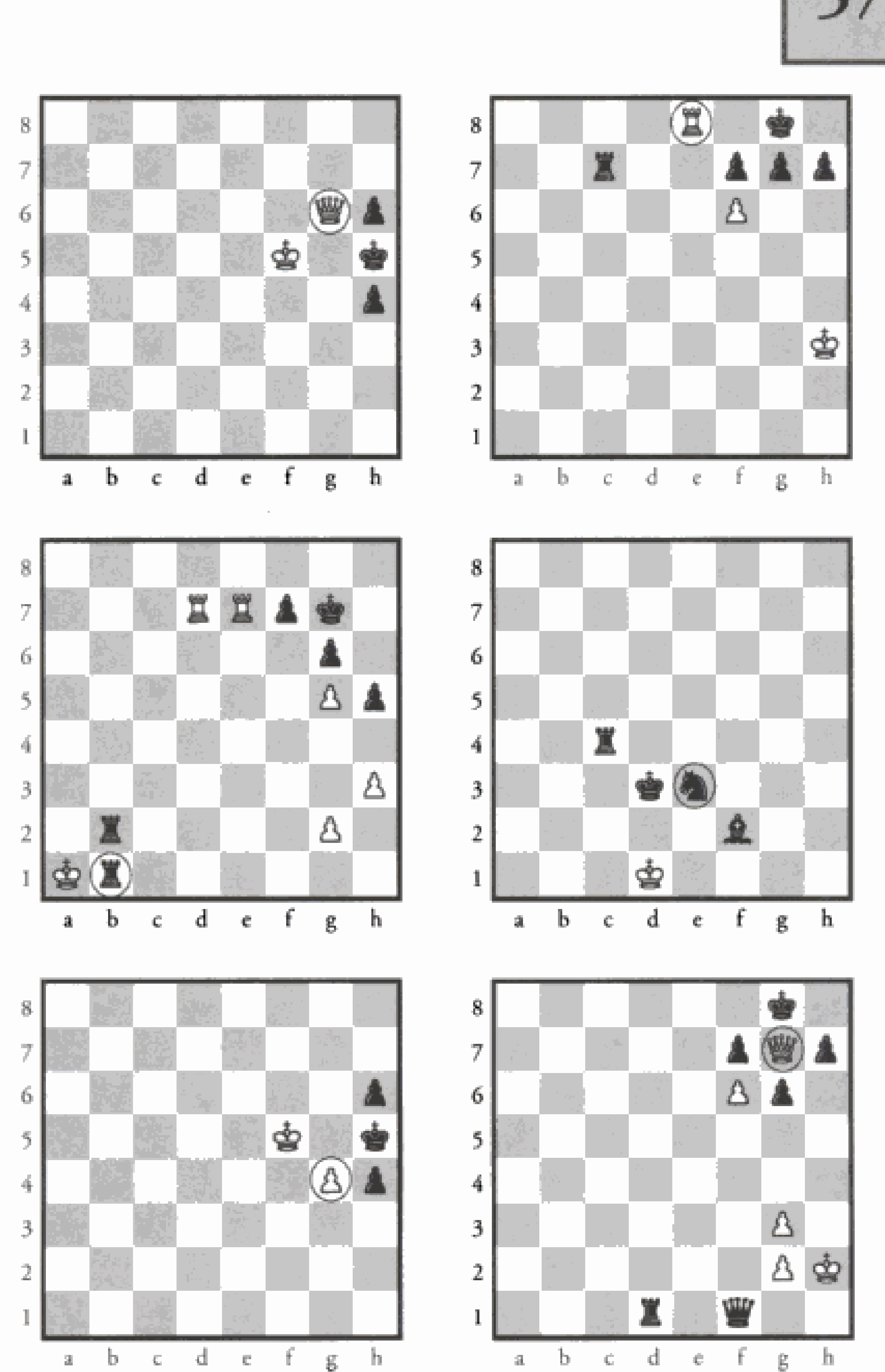
4. Ta8++

5. Da7++

6. Dg7++

Soluciones

57



SOLUCIONES

58

1. La torre - La dama - El caballo - La torre.

2. En la figura 1 y 4.

3. 2ª) Rh8 3ª) Ra1 - Rb2 - Rc2 - Rc1

4. Para evitar posibles amenazas del adversario.

SOLUCIONES

60

1. Sí.

Soluciones

63

Tablero 1. g7++

Tablero 2. Cg6++

SOLUCIONES

64

TABLERO 1. Dh7++

TABLERO 2. Dxd7++

TABLERO 3. Ce6++

TABLERO 4. Cf-e7++

Soluciones

65

Tablero 1. Axf7++

Tablero 2. Ab8++

Tablero 3. Tf5++

Tablero 4. Df7++

Soluciones

66

Tablero 1. Cd6++

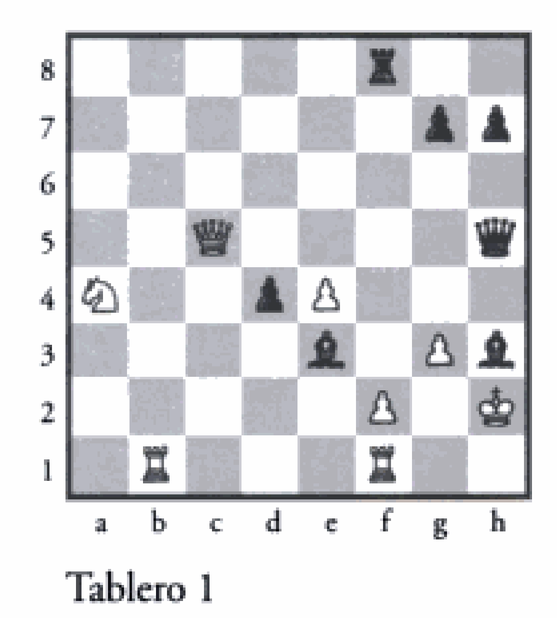
Tablero 2. exd8=C++

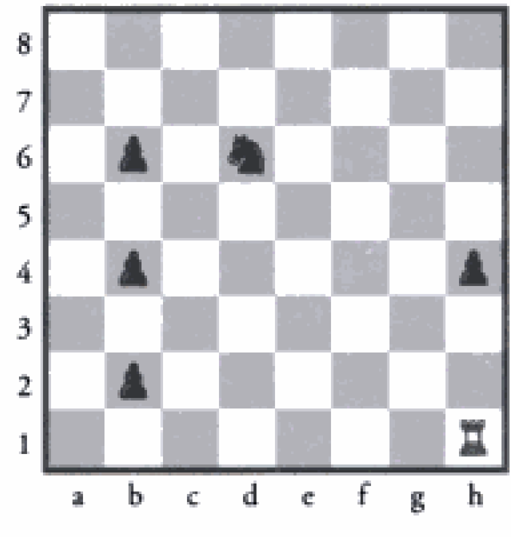
Tablero 3. c5++

Tablero 4. d8=T ó D++

SOLUCIONES

70


Tablero 1


Tablero 2

TABLERO 2:

1: Txh4

3: Txb2

5: Txd6

1: Txh4

2: Txb4
3: Txb2
4: Txb6
5: Txd6

Soluciones

71

1. Indica si los intercambios siguientes ofrecen una ventaja, una desventaja o una igualdad de material.

    1. Desventaja.
    2. Desventaja.
    3. Igualdad.
    4. Desventaja.
    5. Ventaja.
    6. Desventaja.
    7. Ventaja.
    8. Ventaja.
    9. Ventaja.
    10. Desventaja.
    11. Igualdad.
    12. Desventaja.

(Atención: Los cambios favorables o desfavorables muchas veces dependen de la posición).

Soluciones

2 ° CICLO

8-9 años

Soluciones

75

Tablero 1.

No. Para que el peón negro hubiera podido capturar al paso el peón blanco deberá haber avanzado desde b2

Tablero 2.

Sí. ...dxe4 (a.p) ó ... fxe4 (a.p.)

SOLUCIONES

76

1. cxb5 (a.p.)

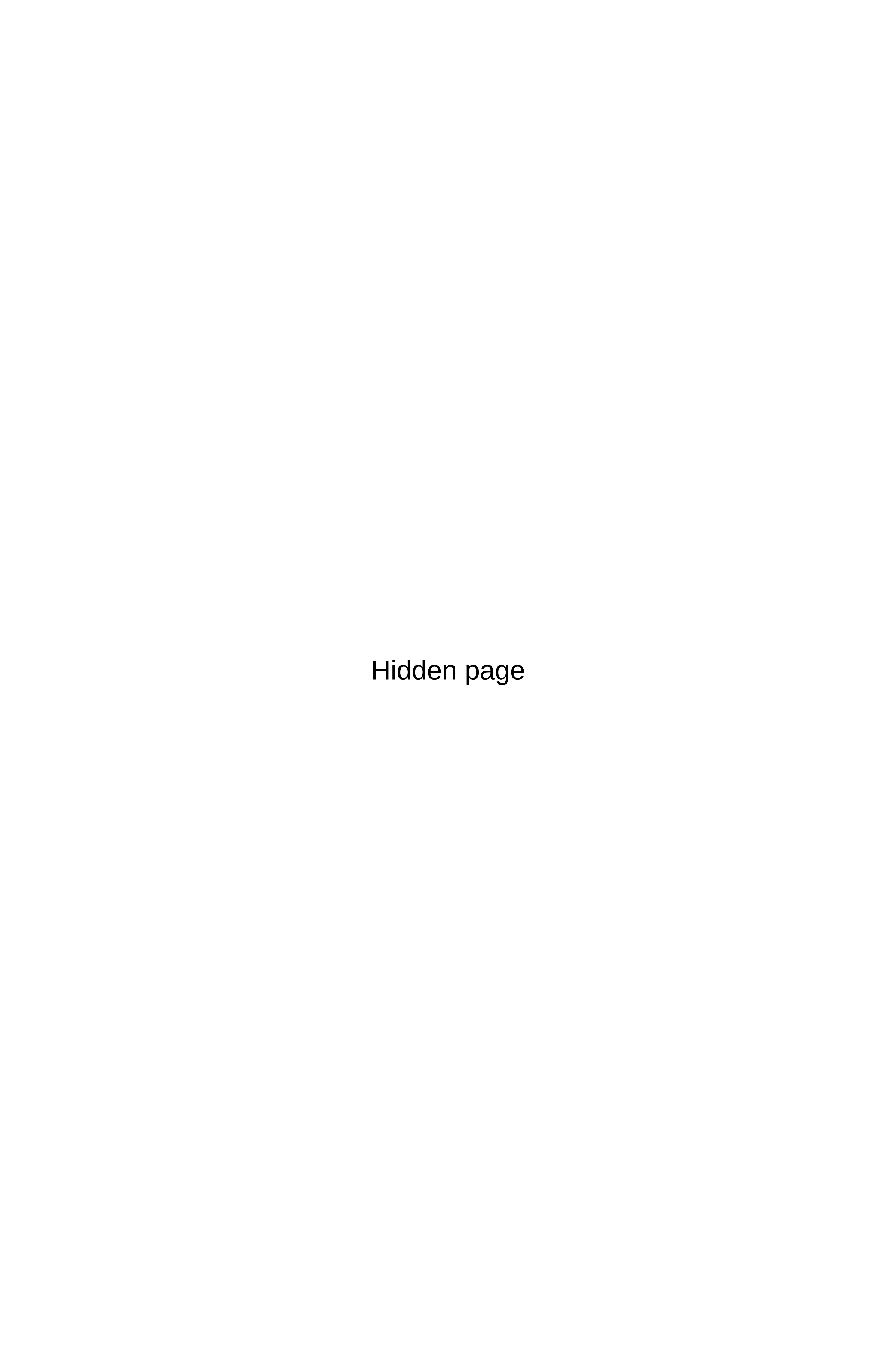
SOLUCIONES

80

Df7: Mala. Es ahogado

Db8: Buena. Es mate.

Db7: Indiferente. Pero a la siguiente se da mate.


Hidden page

Soluciones

85

Tablero 1

1. Txc6 Txc6 2. b5 axb5 3. axb5

Tablero 2

1. Df6 amenaza mate en g7. Sí 1. ... exf6 2. Txe8++

Soluciones

89

Tablero 1

1. Df7 Rc8 2. De7 Rb8 3. Dd7 Ra8 4. Rd2 Rb8 5. Rc3 Ra8 6. Rb4 Rb8 7. Rb5 Ra8 8. Rb6 Rb8 9. Db7++

Tablero 2

3 jugadas. Empezando por 1. Dh7+

SOLUCIONES

90

TABLERO 1

1. Dd4. Las negras pierden el caballo o las blancas dan mate en g7 o h8.

TABLERO 2

1. ... e4 y 2. ... d3

SOLUCIONES

91

1. Cg8! Se amenaza la dama y mate en g7.

SOLUCIONES

95

1. Porque desplaza el caballo de la casilla f6 para proteger el enroque.

2. Dh5 y mate en pocas jugadas.

3. No.

4. Las blancas. Las negras tienen su rey fuera del enroque atacado por la dama y torre blancas.

SOLUCIONES

96

1. Ataque doble: es el ataque simultáneo de una pieza a dos piezas adversarias. O también el ataque a una pieza amenazando a la vez jaque mate.

   Ataque a la descubierta: Cuando una pieza al efectuar una jugada de amenaza deja libre la acción de otra pieza la que a su vez representa otra amenaza para el contrario.

2. 1. Ah7+ R mueve 2. Dxd6

3. A las blancas.

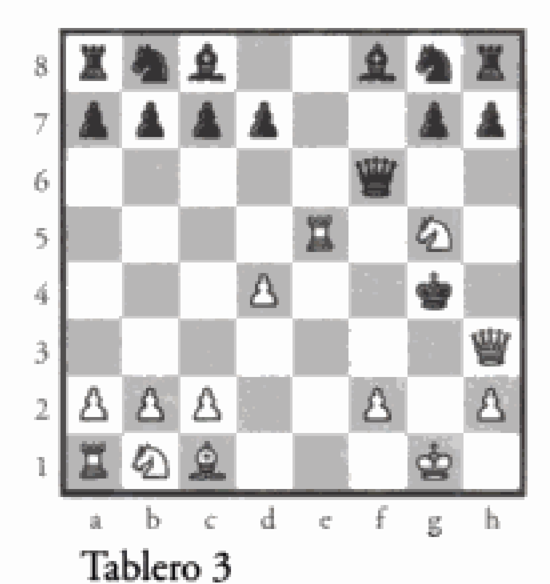
Soluciones

97

1. Desarrollo de las piezas.
   Control del centro.
   Seguridad del rey.
2. e4 - e5 - d4 - d5.
3. c3 - c4 - c5 - c6 - d6 - e6 - f6 - f5 - f4 - f3 - e3 - d3 - e4 - e5 - d4 - d5.
4. e4 y e5.
5. a4: flanco de dama c4: flanco de dama
   d3: flanco de dama h6: flanco de rey
   g5: flanco de rey c7: flanco de dama
6.


Tablero 1


Tablero 2


Tablero 3

Soluciones

98

1 ... Txg7 (ahogado) o ... Tb8+ (Si g8=D... Txg8 ...Rxg8.- Tablas).

2. Sí. El rey negro no puede moverse ni estar amenazado.

3. Ahogado: el rey no puede moverse sin estar amenazado y ninguna pieza del mismo color.

   Jaque: amenazar al rey.

Soluciones

99

1. Dos: ... Ag1+ y ... Txg2+

2. El peón de b5: ... Txb5

3. Las blancas. Tienen dama de ventaja.

4. b) 1. ... Txg2+ seguido de 2. ... Axa1

5. Tres: Da8+ - Ce7+ - Cf6+

6. El peón de c7 : Cxc7

7. Da8+. Se evita el jaque en descubierta de las negras y con buena posición de ataque.

SOLUCIONES

100

1. Tres: Ce6+ - Cf5+ - Ah6+
2. Uno: ... Tc1+
3. No.
4. Ce6+ .- .... Rf6 - ... Rg8 - ... Rh8
5. Las blancas por la posibilidad de hacer un doble y comerse la torre. Además tienen un peón solo en la columna *a* en disposición de coronar.

Soluciones

101

1. Mate: El rey está amenazado y no puede moverse. Además no puede ponerse ninguna pieza entre la pieza que da jaque y el rey y no puede capturarse la pieza que amenaza al rey.

   Ahogado: El rey no puede moverse sin estar amenazado y ninguna pieza del mismo color.

2. 13.

3. Sí. 1. ... 0-0++

4. a) Por que lo impiden la torre y el peón negros.

Soluciones

102

Tablero 1

a) La torre blanca. Puede dar mate en 1 jugada: Td8++.

Tablero 2

c) El caballo blanco. Juega 1. Cf7+ y 2. Cxd8

Soluciones

103

1. Dxh6 gxh6 2. Ae5+ Rg8 3. Cxh6 mate.

Soluciones

106

1. *Blancas:*

Cxe5: Buena. Se gana una torre por un caballo.

Axf4: Mala porque las negras jugarían ...Txe2.

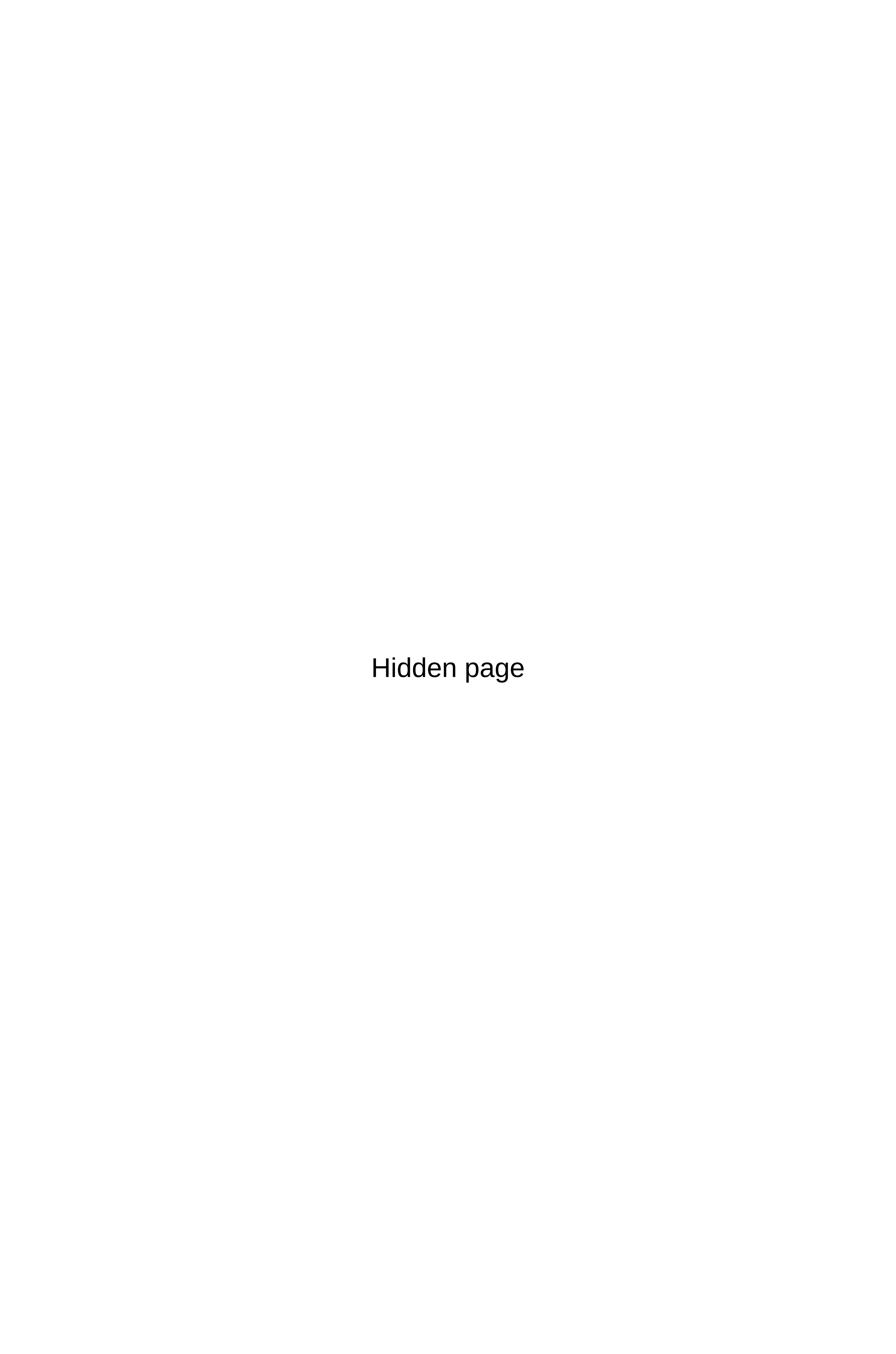
dxe5: Buena. Se gana una torre por un peón

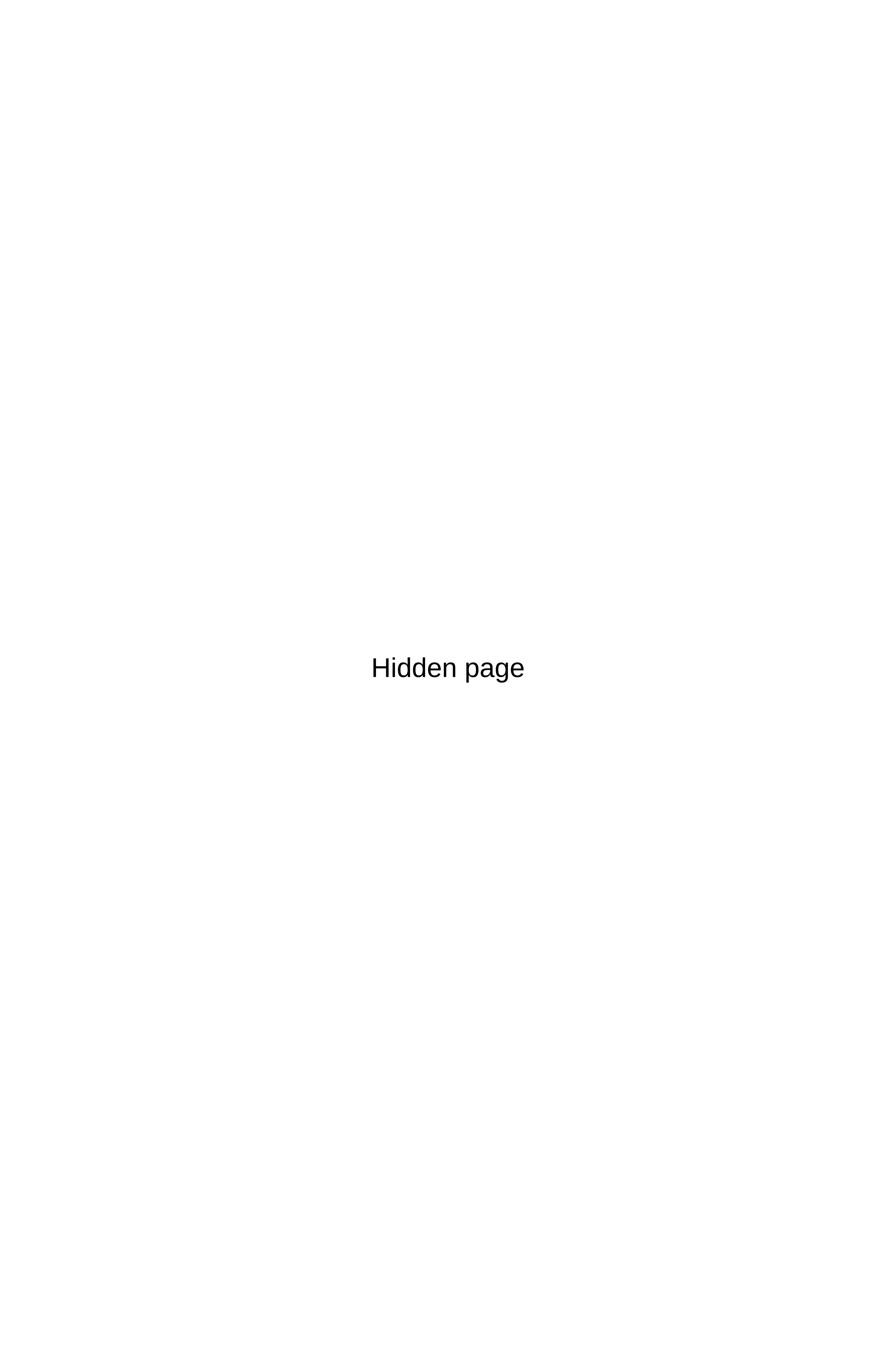
Negras:

1. ... Dxf3: Mala. Las blancas jugarían después Dxf3

1. ... Axc1: Mala. Las blancas jugarían dxe5 ganando una torre por un alfil

1. ... Txe2: Buena. -Se gana la dama.


Hidden page


Hidden page

Soluciones

110

Tablero 1

1. Dg7++

Tablero 2

1. De5++

Tablero 3

1. Dxd8+ Axd8 2. Te8 mate

Tablero 4

1. Txe8 Rxe8 2. Ab5+ y ganan torre

SOLUCIONES

111

TABLERO 1

1. Cc6+ y ganan la dama.

TABLERO 2

1. ... Da5+ y 2. ... Dxg5

TABLERO 3

1. f6++

TABLERO 4

1. Ah3++

Soluciones

112

Tablero 1

1. Th8++

Tablero 2

1. Th5++

Tablero 3

1. Dc6++

Tablero 4

1. 0-0++

Soluciones

114

Tablero 1

1. Las negras: torre y peón por 1 caballo.
2. ... Da1++
3. Cc5+ ganando la dama.

Tablero 2

1. No. Por que el peón de e4 llegaría a e8 sin oposición transformándose en dama.
2. ... g4 ó ... h4. Intentar coronar uno de los dos peones.

Soluciones

3 er CICLO

10-11 años

Soluciones

118

Tablero 1

1. ... Dxg1 2. Cxg1 h2!

Tablero 2

1. Af7+ Rg7 2. Dxh6 Rxh6 3. Axe8 Cxe8 4. d7 y el peón corona.

SOLUCIONES

119

1. Moviendo el caballo de f6 se amenaza con el alfil de h8, capturar el caballo de c3.

2. Defender el caballo de c3.

3. No. Porque detrás está la torre de a1.

4. Ad2 o Dd2 (las mejores).

5. Dd2. Se movilizan las torres.

6. ... Cxg4 ganando un peón . Veamos: 1. ... Cxg4 2. hxg4 Axc3.

Soluciones

121

1. Ninguno de los dos bandos: Igualdad.

2. Está bloqueado por sus propios peones: es un alfil malo.

3. Blancas: g5 Negras: a6

4. Intentar la coronación de un peón.

5. a) 1. ... a5

6. a) por el flanco de dama.

7. c) 1. Rf2. Para ir en busca del control del flanco de dama.

Soluciones

122

1. El caballo de d4.

2. El alfil. Está bloqueado por sus peones.

3. g3 para jugar el alfil.

4. ... f5 y llevar el rey al centro.

Soluciones

124

1. d4. Ocupar el centro y movilizar el alfil de c1.

2. Sí.

3. Sí. La pérdida de tiempos al mover varias veces una misma pieza es contrarrestada por el cambio, por una que se ha movido menos.

Soluciones

127

1. El caballo blanco es amenazado y las blancas juegan: 1. Cg5.

   Enumera 6 respuestas de negras:

   1. ... fxg5
   2. ... De7
   3. ... f5
   4. ... h6
   5. ... d5
   6. ... Ag7

2. Busca para cada jugada de las negras la respectiva respuesta blanca:

   1. ... fxg5 2. Dh5+
   2. ... De7 2. Dh5+
   3. ... f5 2. Dh5+
   4. ... h6 2. Dh5+
   5. ... d5 2. Dh5+
   6. ... Ag7 2. Dh5+

Soluciones

128

1. Transformar un peón a dama.

2. Tienen un peón doblado.

3.

dxc4: No es buena. Desdobla el peón de las negras.

c3: Mala. ... cxd3: el rey blanco ha de ir en busca del peón para que no corone y mientras, el rey negro avanza posiciones hacia el centro dominando la situación.

h4: Jugada de espera.

d4: Buena. Bloquea los peones negros doblados.

Rf5: Muy buena. Los peones negros del centro caen todos y la coronación de algún peón blanco es tarea fácil.

Rf4: Mala. Permite: ... Rf6.

4. Rf5.

Hidden page

Soluciones

130

1. Las blancas tienen 3 peones de menos pero mejor posición.

2. Cxf7. El rey ha de capturar el caballo para no perder pieza y después Df3+ o Dh5+.

3. 1. Cxf7 Rxf7 2. Dh5+ g6 3. Axg6+ hxg6 4. Dxh8 (es una posible continuación). Descubre otras por ti mismo.

SOLUCIONES

131

1. Axh7+. Desprotegido. Falta un caballo que proteja h7.

2. Sí.

3. 1. Axh7 Rxh7 2. Cg5+ Rg6 3. h4!

Soluciones

1. 1. Dxf6 gxf6 2. Tg1+ Rh8 3. Axf6++

2. 1. Tg1!

Soluciones

Tablero 1

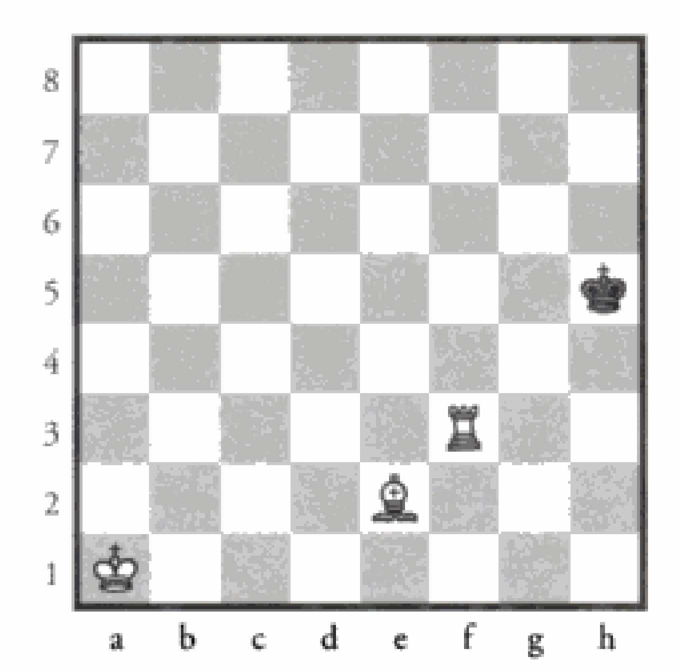
1. f6+ 2. Dh6+ y 3. Dh7++
(Si 1. ... Rg8 2. Th8 + Rxh8 3. dh6+ Rg8 4. Dg7++).

Tablero 2

1. Ta3+ bxa3 2. b3++

SOLUCIONES

137



Tablero 1
Juegan blancas. Tf5+

1. TABLERO 1.
   Sí.

2. TABLERO 2.
   No.

3. 9.

4. 1. El rey no se ha movido de su posición original.
   2. La torre por el lado que se quiere hacer el enroque no se ha movido de su posición original.
   3. El rey no está en jaque.
   4. Las casillas por donde pasa el rey para hacer el enroque no están amenazadas por ninguna pieza del adversario.
   5. Evidente. No ha de haber ninguna pieza propia o del adversario entre el rey y la torre.

Soluciones

138

Tablero 1

Mejor las negras. Amenazan mate en 1 jugada y no hay solución.

Tablero 2

Igualdad. El peón blanco está a dos pasos de la coronación. El rey negro está lejos y no habrá otra solución para las negras que cambiar su torre por el peón. Tablas.

Soluciones

Tablero 1

Mejor blancas. Alfil y dos peones por torre.

Tablero 2

Mejor blancas. Dama y peón por torre y alfil.

SOLUCIONES

140

TABLERO 1

Comer el peón y posteriormente el caballo jugando:
1. Dg6 Rmueve 2. Rg5!

¡Ojo! no es posible: 1. Dc3+ R mueve 2. Dxg7 por 2. ... Cf5+! ganando la dama ... y tablas.

TABLERO 2

1. Ce2 y 2.Cc3 defendiendo el peón y seguidamente acercar el rey.

SOLUCIONES

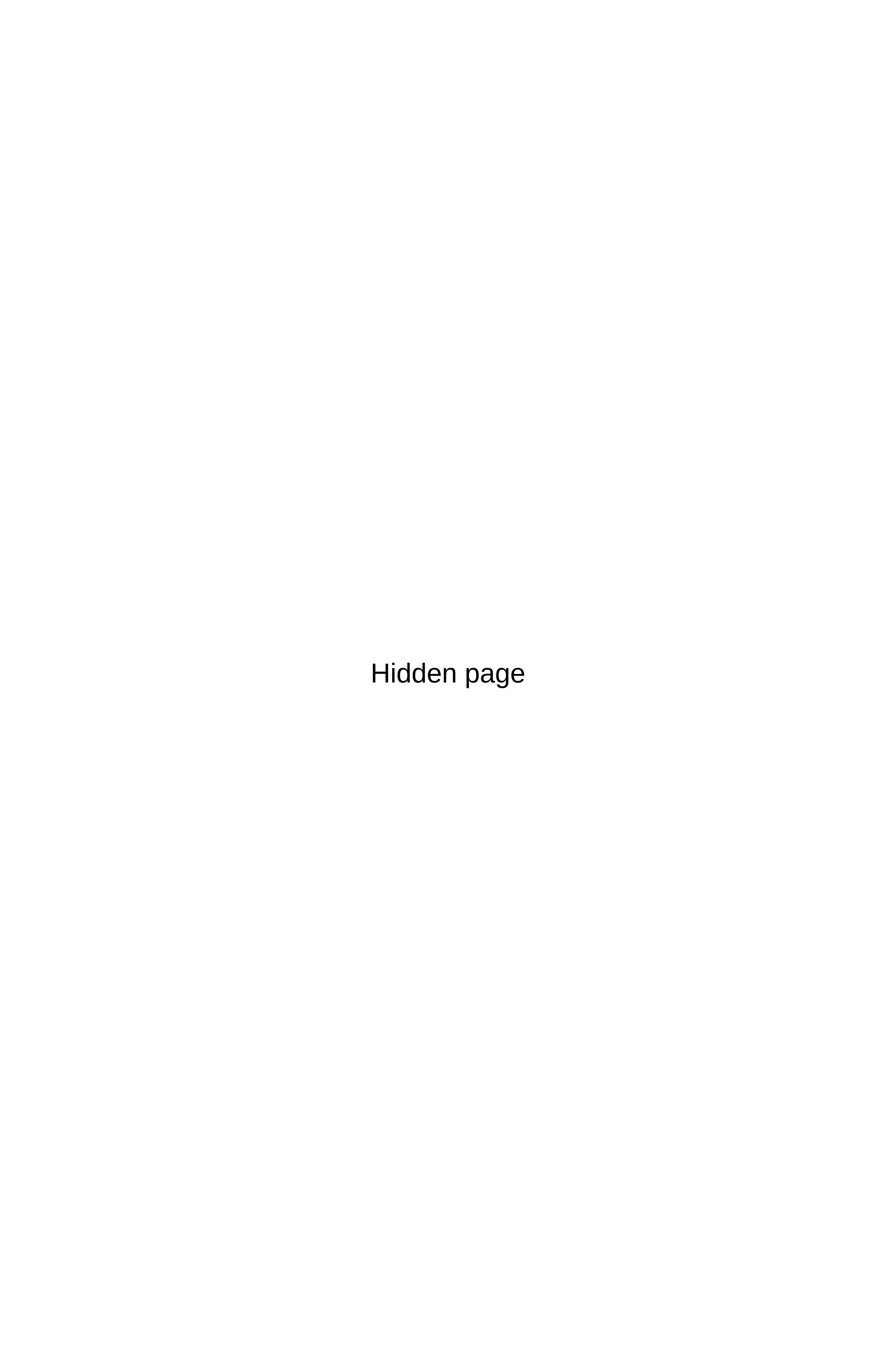
141

TABLERO 1

1. Ag8 y 2. h7 Las negras se ven obligadas a cambiar un alfil por el peón. El resto es fácil.

TABLERO 2

1. Cg6!
1. Cf7?? por 1. ... f4+ 2. gxf4 exf4+ 3. Rxf4 y tablas por no tener las blancas suficiente material para dar mate.


Hidden page

SOLUCIONES

155

1. ... Cxf6

2. 1. ... Dxe2 2. f7++

Soluciones

156

1. Ganar un peón *sí*, pero a costa de que el otro se transforme en dama.

2. Ganan blancas.

SOLUCIONES

158

1. Desarrollando las piezas, dominar el centro con ellas y también con los peones centrales de las columnas de dama y rey.

2. No. Ocupar no es lo mismo que dominar. Por ejemplo, un caballo situado en f3 domina el centro, pues controla las casillas d4 y e5.

3. Porque desde su casilla natural f3 - c3 (blancas) y f6 - c6 (negras) dominan 2 casillas centrales. Sí. Es donde las piezas tienen mayor libertad de movimientos.

4. e4 - d4 - e5 - d5

5. e4 - d4 - c4

SOLUCIONES

160

1. Para jugar seguidamente d4.

2. Para las blancas. Tienen mejor dominio del centro.

3. 6. Ab6. Para continuar controlando la diagonal a7 - g1

Soluciones

161

1. Las negras amenazan Cxf4. Con Cd - c4 se defiende el peón.
2. No. Tal como está el desarrollo de las piezas de uno y otro bando es dar más desarrollo a las blancas si se captura el peón.
3. Las blancas. Mejor desarrollo y dominio del centro.
4. La segunda jugada de las negras era mejor: Cxe5. De esta forma se paraliza la red de mate montada por las blancas.

Soluciones

162

1. Dh5

Soluciones

1. 1. ... Dg5+ 2. Cg4+ hxg4 3. Th1+ y ganan la dama.

2. 1. Td5 Axd5 2. Dxd8++
   1. ... Dxd5 2. Df6+ y 3. Dg7++
   1. ... exd5 2. Dxd8++
   1. ... Txd5 2. Df8 ó De8++

Soluciones

164

1. No. Por 1. ... Dxh2++

2. No. El peón g blanco está clavado por el alfil de b7

3. No. Por 1. ... Dxh3++

4. Cf1 y Cf3

5. Cf1. Si 1. Cf3 Axf3 2. gxf3 Dxh2++

6. Txe6 ó Axe6

SOLUCIONES

168

TABLERO 1

Buena. Se amenaza comer la torre para continuar jugando el caballo de c4 amenazado.

TABLERO 2

1. ... exd5!.
(Si 1. ... Dxd5 2. Tc5!)
(Si 1. ... Cf6 las negras han perdido una pieza)

SOLUCIONES

TABLERO 1

Las negras amenazan: 1. ... Db2++
Solución para las blancas 2. Txg6+ fxg6 3. Dxg6+ y 4. Dh7++

TABLERO 2

Las negras amenazan: 1. ... Axc5
Solución para las blancas 2. Db5+ para continuar con 3. Dxb7

SOLUCIONES

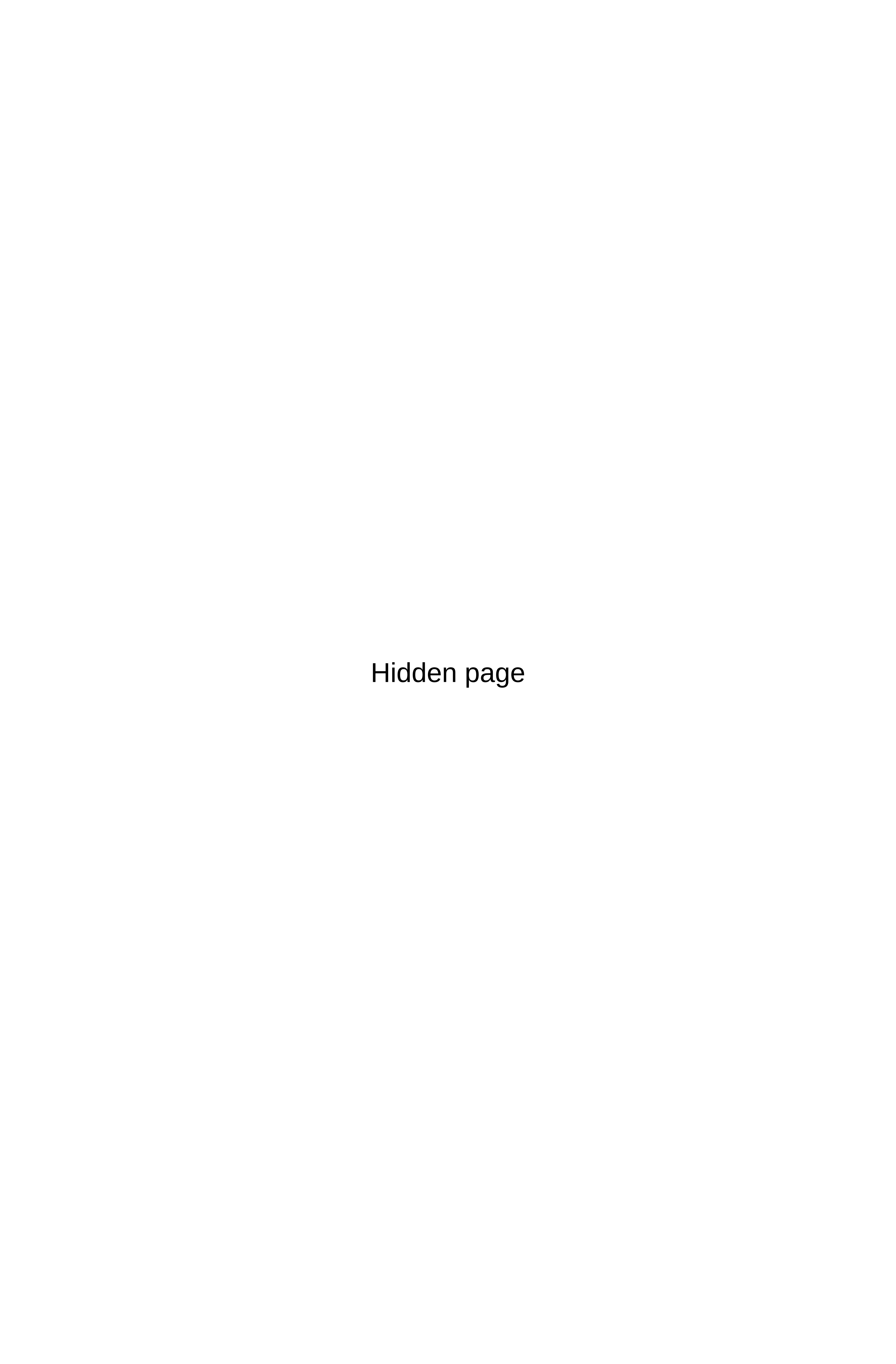
171

TABLERO 1

1. Db1 y se gana pieza.

TABLERO 2

1. Dh7+ Axh7 2. Txh7+ y 3. Txa7


Hidden page



LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN PRIMARIA



Abel Segura Fontarnau

Nacido en Barcelona el 1957.
Profesor mercantil en la Escuela de Altos Estudios Mercantiles (Barcelona 1976).
Fundador y presidente de la Escuela de Ajedrez de Barcelona, desde el año 1986.
Profesor y árbitro titulado de ajedrez por la federación Catalana desde 1983.
Monitor titulado por la Federación Española de Ajedrez (1998)
Convocado desde 1995 por la Universidad Catalana de Verano a Prada de Conflent para dirigir talleres de ajedrez.

Libros:

Jaque Mate (el juego del ajedrez poco a poco). Ed. La Magrana, 1993
50 tests de ajedrez. Ed. Paidotribo, 1997
Revisión técnica y adaptación del Larousse del Ajedrez. Ed. Larousse, 1998

Como profesional ha sido profesor de ajedrez en la escuela Betania Patmos de Barcelona, de la Escuela Betlem de Premià de Dalt y de la Universidad de Girona (curso 2000-2001).

ISBN: 84-8019-574-6
9 788480 195744